∀ GUNDAM

CALLED TURN "A" GUNDAM

[∀ガンダム] 全記録集 2

THE MEMORY OF SECOND WIND

I was very,very aware that they become play sets to Perfect Series. You have to th-inkabout the mechanicof the design,right from the start.

I'm glad I [LAUGHS

Mead Bel for me, the idea is very real and it's very exciting to see your idea becoming something real whether it's or a product like the Gundam playset, but the idea in the head is just as real whether it becomes something or not. So

Thank you very much, etc, etc...

when I found that to the people that work on the Gundam series and the model maker, the fans, and you have the contacts for the playset dolls that are changed, you know custom scratch kits-- and I realized that the story is very, very real to the people that like the stories. In my mind, it was a real world. And to me, Gundam is really 20-m eters high. You know, that's how I think. So the head, the Gundam's head, is at maybe as big as the top of this room. And the control capsule and the arms, and--you know--that size. And in my sketches that I've drawn, for this project, I've always put people in scale because you have to think in the story scale to make the design look like it's supposed to look. Because the people that watch the story--it's very, very real.

V GUNDAM

CALLED TURN"A" GUNDAM

THE MEMORY OF SECOND WIND

big pad.

So for Gundam Mobile Suit Turn-A,it was the same procedure of keeping the spirit of Gundam and just making a new look.

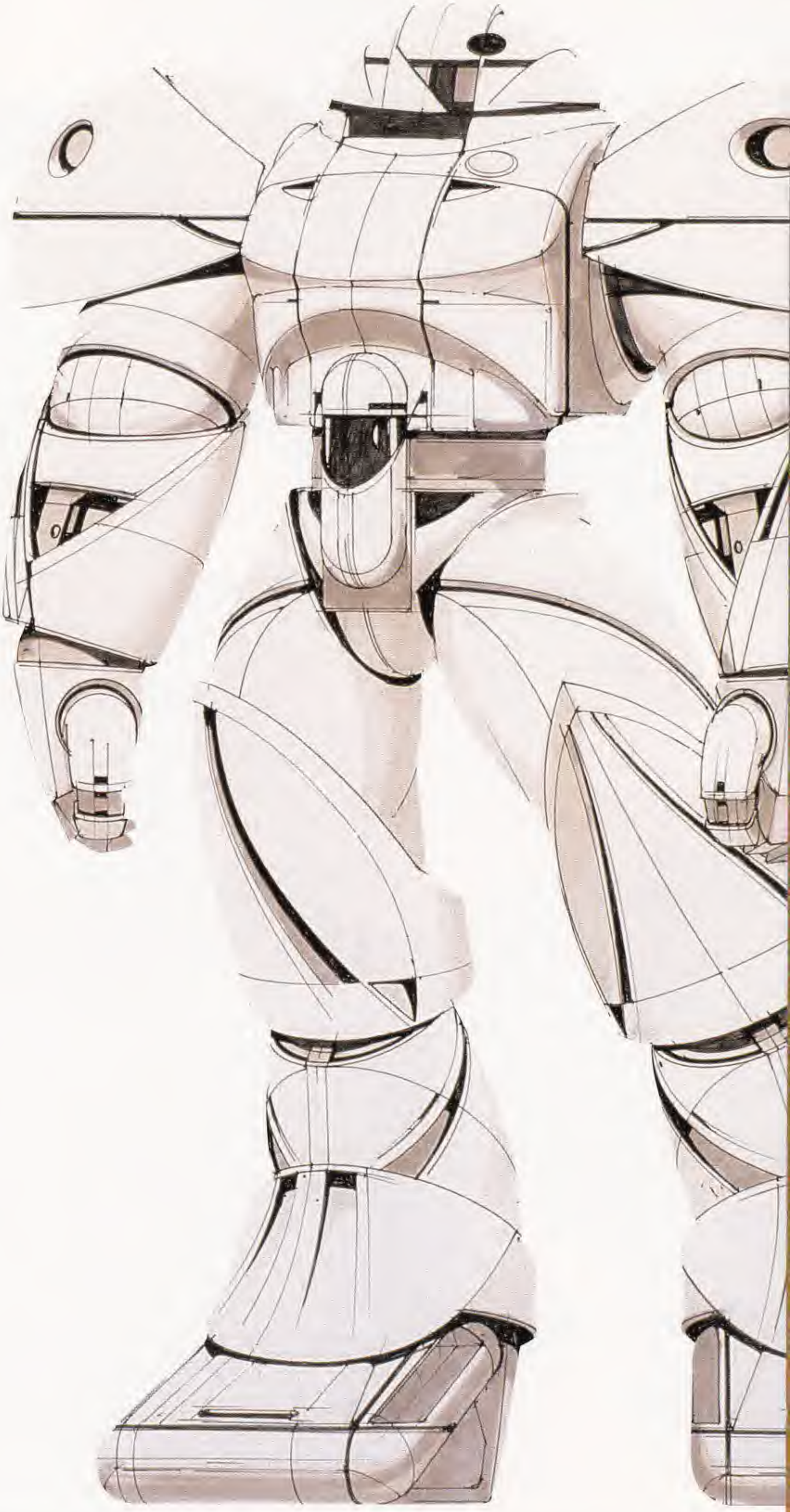
Mead Well, of course they have a memorial market(?) of this here at here are Sunrise corporate headquarters. It was very, very mechanical. Black arms and open joints. And I thought it was very, very basic. It was also very remarkable because it had a spirit to it even though it was obviously mechanical. Very strong spirit. And I studied those pictures a lot to work out the arm shapes and the joint shape for this Gundam design.

It's most familiar with the Zeta series, not was the par- star number one in 83, and then between then and now, I didn't follow the Gundam series and I got the electronic material for this analog spread of Gundam. And I think some of my favorites was the--I can't remember the name--the mustache by- ig wings behind it. Very, very--very dynamic Gundam.

Very strong spirit.

It's wonderful, and it's very--dynamic in motion and beautiful thing, that was made into real entertainment for children. It's very exciting to see your idea that has been taken through the elaborate process of art direction, and the animation, and the production, and the artwork and the film editing and the audio, and then see your design moving through a story and entertainment is very exciting. That was very, very nice.

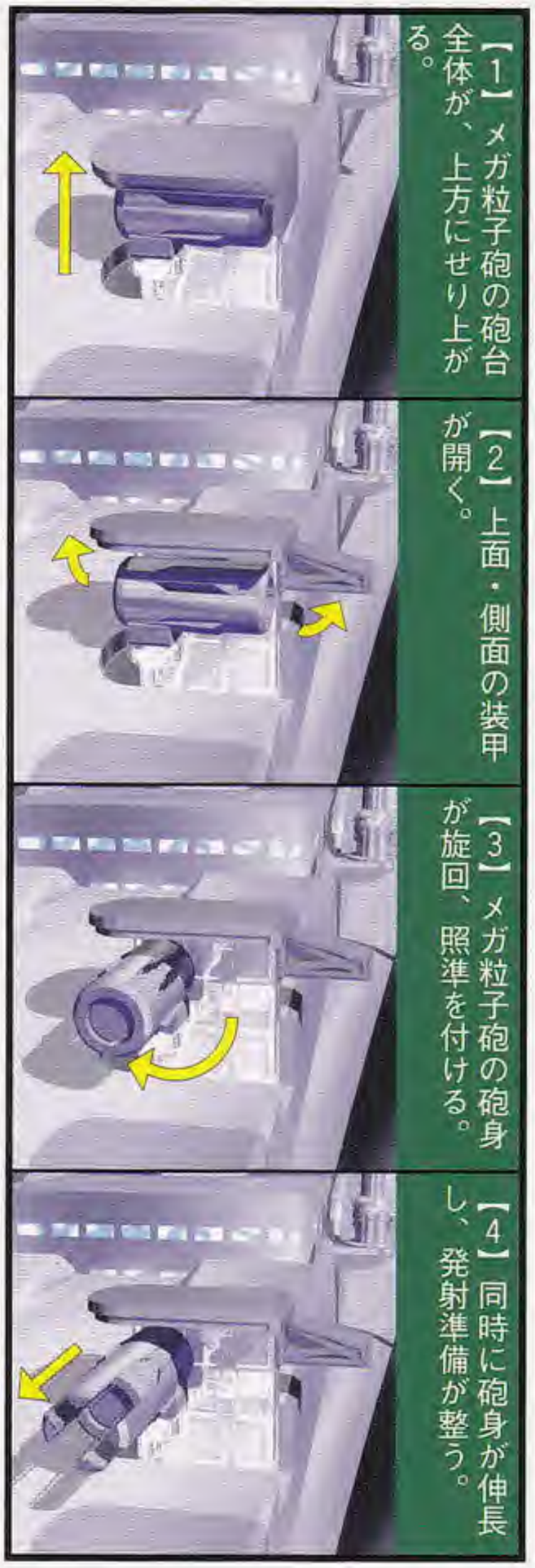
This kind of a robot is really--the English work is automation, which meant "automatic man,



∀GUNDAM

CALLED TURN "A" GUNDAM

∀GUNDAM THE MEMORY OF SECOND WIND PIN UP
illustrated by SYD MEAD

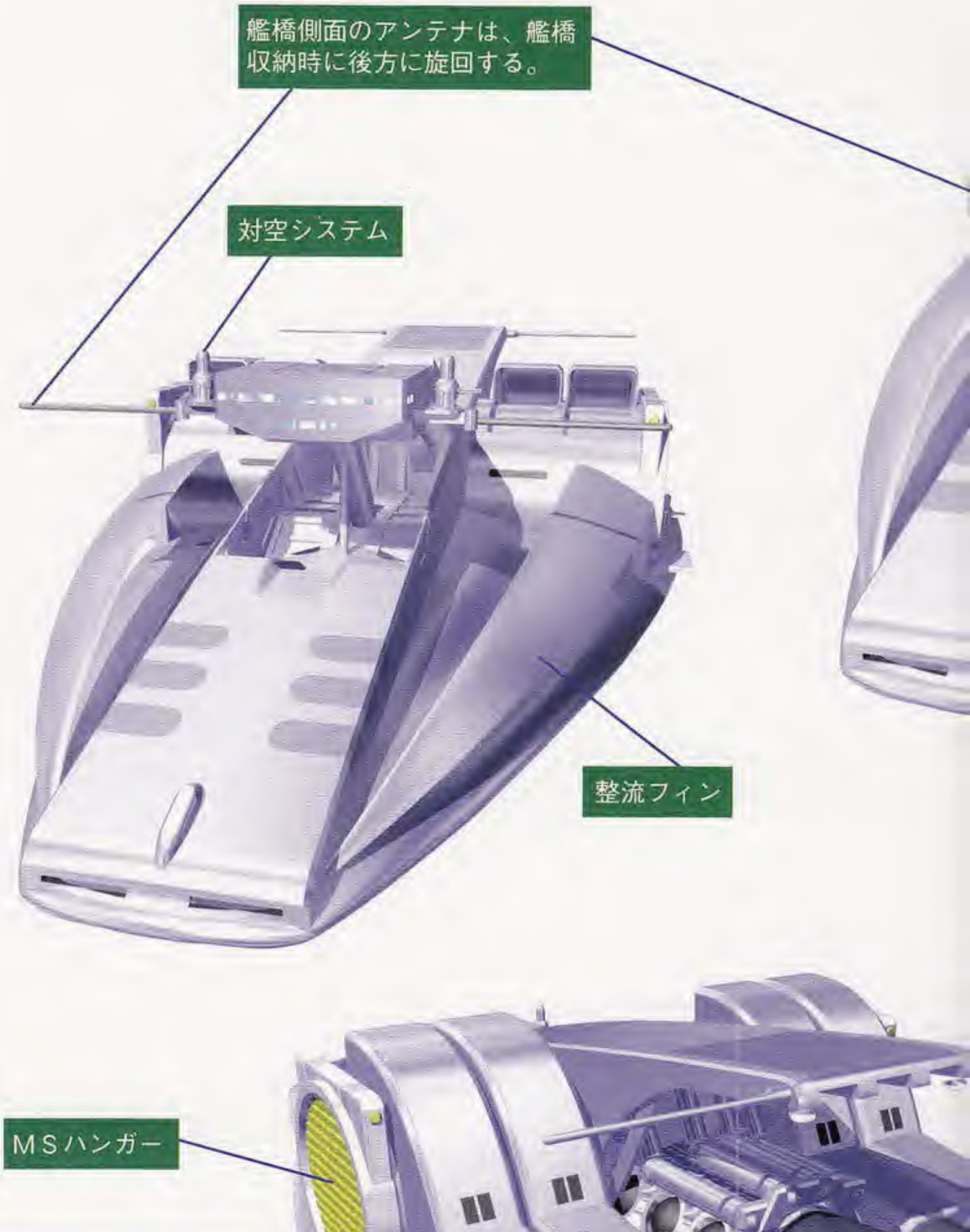


【1】メガ粒子砲の砲台全体が、上方にせり上がる。

【2】上面・側面の装甲が開く。

【3】メガ粒子砲の砲身が旋回、照準を付ける。

【4】同時に砲身が伸長し、発射準備が整う。

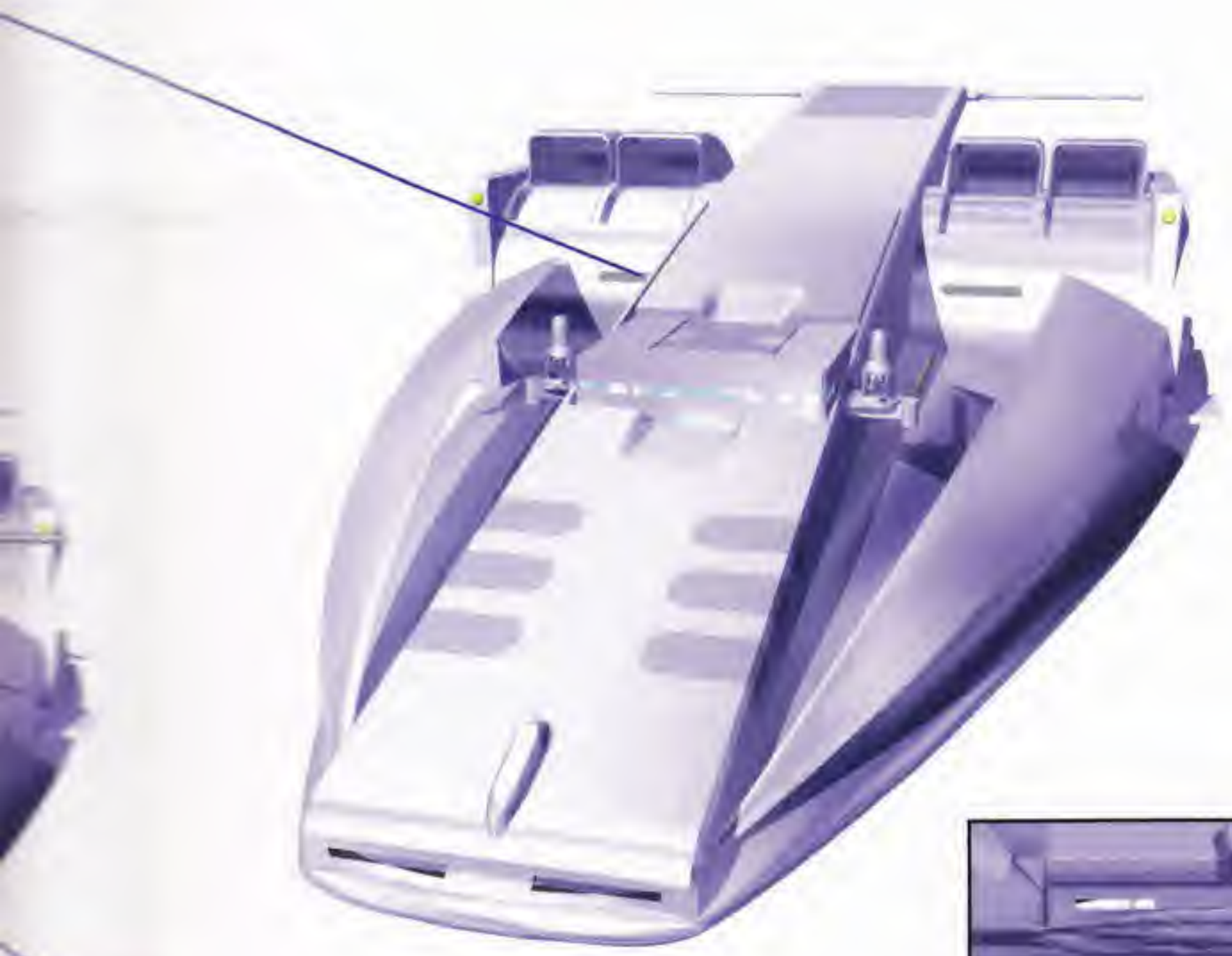


大気圏突入時に、下面全体が大気摩擦で赤熱化しているウィルゲム。

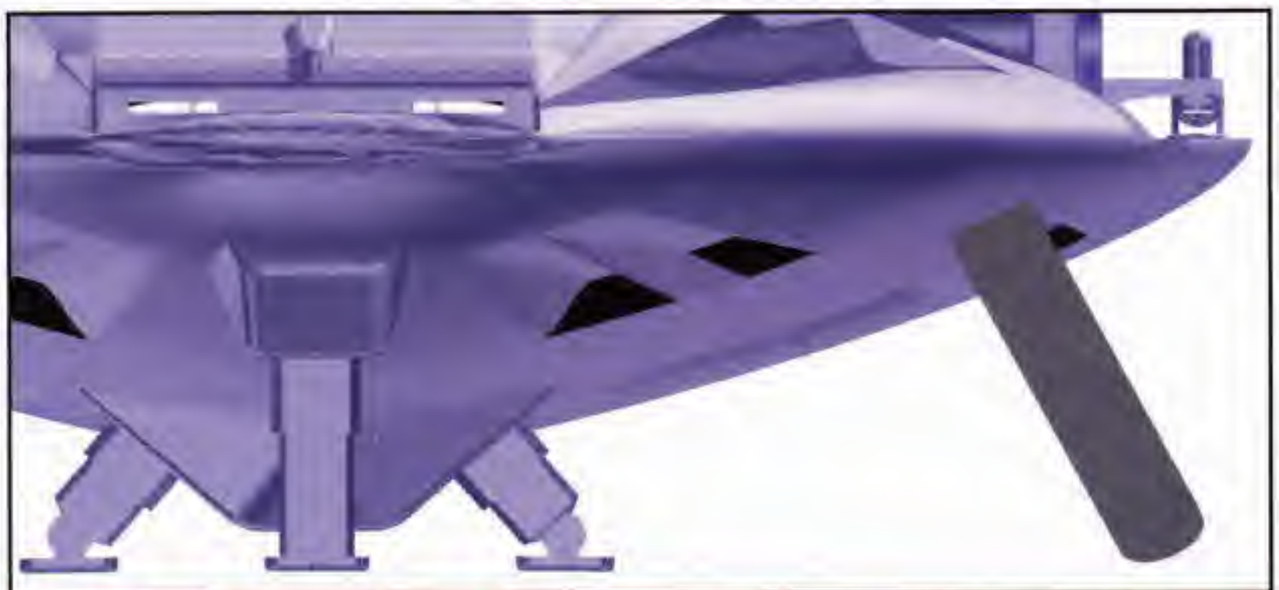
船体全体が大気をブレーキとして減速を行うため、綺麗に空気をコントロールする下面は、水上艇の底面にも似た流麗さを持つ。

この角度からは見えにくいが、船体姿勢を細かく調整する制御フィンが船体後部にある。

ウィルゲムの、大気圏内巡航機能を持つ往還機輸送システムとしての能力は、ザックトレーガーとともに、この底面の形状が支えている。



艦橋は、半収納式になっている。収納時にも、艦橋のほとんどの窓が使用可能となっており、高速移動中の艦橋としては、さほど制限があるわけではない。
また、艦体全体の気流の流れと同期を取るように艦橋前面にもエアスクリーンが張られる。



着陸脚は、前部に一つ。後部に二つ一組、さらに左右に補助脚が、エアインテークの合間を縫うように配置されている。着陸脚の形状からみて、基本的に整地離着陸を前提とした連絡・輸送艦として設計されていることが窺われる。

後部アンテナ

制御フィン

WILLGEM　ウィルゲム　―刻（とき）の箱舟―

発掘された宇宙船ウィルゲムは、大気上層部での進路変更を容易にするためのウェーブライダー形状を持つ、特徴的な往還型連絡・輸送機だ。

最大の特徴は、宇宙空間における大気圏加速手段としてのロケットエンジンよりも、大気圏内で使用するためのエアインテークが特に多く設置されていることだ。このクラスの船は、自力で大気圏を離脱する能力があるかどうかとは別に、最も加速を必要とする大気圏脱出に、外部の力を利用することを前提に作られている。つまりは、ザックトレーガーにより、比較的低軌道で回収され、加速を付けた上で放出されるので、最も必要な要件が、大気圏内での回収速度までの加速と、帰路の大気圏突入の二つに絞られるためだ。

この二つの性能を追求するため、船体上側面の長い整流フィン、引き込み式の艦橋・主砲など、大気圏内で高速運行するのに必要な数々の機能を持つ。

【Vガンダム】全記録集2

イラスト・安田 朗
DVD・VC・LD 第1巻ジャケット
(バンダイビジュアル)

THE MEMORY OF SECOND WIND

漂泊の彼女

序章

すべての、命を分かち合うすべての人々よ。
武器を大地に置いて、私の言葉を聞いて下さい。
私は戦いを望みません。かつて、私たちの母なるこの地球は
人が住むことさえ許されないほどに荒廃した惑星となりました。
そのような時代があったと黒歴史は語っております。
なのに、地球の皆様方はそれを忘れております。
なぜでしょうか?
人間には最も辛い体験や記憶は忘れてしまうという悲しい性がございます。
私たちムーンレィスは
地球が再び住めるようになるまで月で暮らしました。
人類の記憶を残すために、新しい人の再生に手を貸すために、です。
そして今日、この地球は、2000年に及ぶ歴史を刻むことを許して
人類の繁栄を築きあげることができるようになったのです
地球は、完全とは言えないまでも再生いたしております。
ならば、ムーンレィスも地球に帰還して
地球の再生と、二度と過った歴史を刻まないように手を貸したいのです。
宇宙に進出した過去の歴史を
地球の人々は、天の神々の物語にすることによって、
または黒歴史に封印することで、再生の力を身につけたのです。
悲惨で、過酷な記憶だけでは人は再生も再起も不可能だからです。
ですから、歴史的事実の解釈を変え、
場合によっては、歴史そのものも書き換えてしまうのです。
私たちはこの目も、鼻も、唇も同じです。
この体も、地球人、ムーンレィスの違いはありません。
同じ人類だからです。
私は、ここでムーンレィスのための国家を
ヴェルト一帯に宣言することはやめて、
再度、交歩を再開されますことをアメリア大陸の人々にお願い申し上げます。
(ニュアーンレルの演説:フラン・ヨット著「弘暁のアメリア」より抜粋)

凹と凸、コンビネーション、意外に好調!!

「もっと自己主張なさい
いいわね、ロラン!!」

平和を願う想いを胸に
少年は月へと還る

流されるまま、自身の想いとは裏腹に戦い続けるロラン。いつしかミリシャのエースパイロットというだけでなく、陸戦艇ギャロップの艦長までまかされることになる。運命の風は、まだまだ少年に休息を与えてくれない……。

CHARACTER
ロラン・セアック

CHARACTER
ソシエ・ハイム

いまだ消えぬ憎しみ
敵討ちは終わらない

ロランとの間に生じていた亀裂も時と共に消え去り、また以前のような関係に戻りつつあった二人。しかしムーンレィスへの憎しみは、消えることなく彼女の心に巣くっている。ソシエにとって、ムーンレィスはいまだ倒すべき敵なのだ。

原画・しんぼたくろう　仕上・前林文恵

CHARACTER
リリ・ボルジャーノ

**淑女（レディー）のたしなみ？
そんな時代じゃなくてよ**

自分の思うがまま行動するリリ。見初めたグエンに対しても、積極的にアプローチする。ルジャーナ・ミリシャの尊敬を集めイングレッサとの連携の要（かなめ）に。

CHARACTER
グエン・サード・ラインフォード

**行き過ぎた野望が
禁忌（きんき）の歴史の紐を解く**

一度は失脚したものの、実業家としての才覚を生かし、再びミリシャの実権を握る。しかし、大きすぎる力を得ようとして、グエンの行動は危うさを増していく……。

CHARACTER
ギャバン・グーニー

**愛する者ができたとき
男は真に命を張れる!!**

スエサイド部隊を率い、地球側の主戦力として戦い続けるギャバン。ソシエにプロポーズし、幸せの絶頂にあった彼だが、運命の歯車は彼に残酷な結末をもたらす。

地の民の誇りは、いま天に届く……

CHARACTER
ミハエル・ゲルン

**徹底抗戦を唱える
ミリシャの指揮官**

立場的にはミリシャの最高幹部にあたるミハエル。しかし実質的に戦功を上げるのはロランやスエサイド部隊、指揮をとるのはグエンと、今一つ軽んじられてしまう。

CHARACTER
ヤーニ・オビュス

**男はただ行動あるのみ！
大宇宙も気合いで突入!!**

階級も軍曹から少尉に昇格し、血気盛んさにも、より拍車のかかったヤーニ。奪取したモビル・リブに銃火器を搭載し果敢に立ち向かうが、多少空回り気味でもある。

CHARACTER
メシェー・クン

**ミリシャの突撃娘は
ソシエの良きパートナー**

ソシエとコンビでMS部隊の要（かなめ）となるメシェー。負傷により一時戦場を離脱するが、持ち前の回復力で無事復帰、月へ飛び立つウィルゲムにも搭乗することになる。

CHARACTER
フラン・ドール

**真実は閉ざされた
彼女は安らぎを求める**

報道という生き甲斐を失ったフラン。ロランやキースが自分の道を進む中、一人取り残された彼女は戦地で出会ったジョゼフとしだいに惹かれあっていくようになる。

CHARACTER
ジョゼフ・ヨット

**守るべき女性（ひと）のため
青年は成長する**

紅のＭＳ部隊・ジャラピィ隊を率い、本格的に戦いに身を投じる。フランと愛し合うようになってから斜に構えたようなところも少なくなり、人間的にも成長していく。

戦力分析 ～地球編～

地球側の対DC勢力は、グエンを中心とするイングレッサ系と、ボルジャーノ家を中心とするルジャーナ系の大きく二つに分けられる。ここではその両者の内部指揮系統や人間関係について、わかりやすく図解してみることにしよう。

WORLD

イングレッサ・ミリシャ

イングレッサ領主ラインフォード家

ラインフォード家御曹司
グエン・サード・ラインフォード
↑ノックス崩壊とともに没落したものの、宇宙船の発掘指揮で、再び時代の最前線へ復帰。

イングレッサ・ミリシャ指揮官
ミハエル・ゲルン
↑ノックス崩壊後、一度はグエンの指揮下から離れるも、彼の再台頭後はまた行動を共にすることに。

ジャラビィ隊隊長
ジョゼフ・ヨット
→山師見習いから大抜擢を受け、MS隊の隊長に就任

MS
フラット
↑キースがミハエルに売り払ったフラット。カラーは赤に。

イングレッサ・ミリシャ幹部
ヤーニ
↑ミハエルの指示のもと、一般兵の戦術指揮を執る。

ヴガンダム・パイロット
ロラン・セアック
↑ジャラビィ隊に所属するも、その実力から単独行動を任されること多し。

MS
ヴガンダム
←DCのMSと互角以上に戦える性能で、今や地球軍の象徴ともいえる存在に。

カプル・パイロット
ソシエ・ハイム
↑カプルの操縦にも慣れ、MS戦では結構、貴重かつ有効な戦力として活躍中。

カプル・パイロット
メシェー・クン
↑同じカプルを使うソシエと、絶妙のコンビネーションで戦場をかけずりまわる。

イングレッサ・ミリシャ
一般兵
↑MS戦が主流になりつつある戦場において、大砲等の通常兵器で奮戦。

MS
カプル
→当初は多数発進されるも、アーク山消滅後は供給が絶たれ、数が激減。ソシエ専用の印象が強くなる。

総評～イングレッサ・ミリシャ～

首都ノックスが崩壊したとはいえ、ルジャーナへと本拠を移したイングレッサ・ミリシャの力はまだまだ健在である。MS部隊であるジャラビィ隊も整備され、なかでもロラン操るヴガンダムは、依然としてDC最大の脅威となっている。その他ムーンレィス居留地から亡命してきたホレスら技術者たちの協力も、さらなる戦力増強の布石となっている点として見逃せない。

友好関係

ルジャーナ領主ボルジャーノ家

ボルジャーノ家令嬢
リリ・ボルジャーノ
↑グエンに対する好意からか、何かとイングレッサに協力的。

グエンの秘書官
キエル・ハイム
↑その正体は月の女王、ディアナ・ソレル。グエンの秘書役を演じつつ、状況を見守る。

?

ムーンレィス女王
ディアナ・ソレル
↑キエル・ハイムの仮の姿。ＤＣ内部に最も詳しい地球人となった彼女だが、ここでの経験が後々どう生かされるかに注目したい。

対DC共同戦線

ルジャーナ・ミリシャ

ルジャーナ・ミリシャ指揮官
マリガン
←スエサイド部隊をはじめとするルジャーナ戦闘部隊の総指揮官。しかしミハエルとは違って、あまり前線には来ないため影が薄い。

ボルジャーノン・パイロット
スエサイド部隊隊長
ギャバン・グーニー
↑ルジャーナ・ミリシャの誇るエースパイロット。ソシエのことがお気に入り。

ボルジャーノン・パイロット
スエサイド部隊
↑ルジャーナ中から選抜された精鋭パイロットたち。無作法な荒くれ者たちだが、その腕と勇敢さは確かだ。

MS
ボルジャーノン
←ルジャーナ領から出土したＭＳで、スエサイドたちの愛機。↑機だけ、色の異なる別タイプもあった。

総評～ルジャーナ・ミリシャ～

戦力としての目玉はもちろん、ギャバン率いるスエサイド部隊。ＭＳボルジャーノンの力はやや非力ながらも、優秀なパイロットたちによる集団戦法はあなどり難い力を発揮している。だがルジャーナ最大の功績はおそらく、リリの口添えによるボルジャーノ家からの資金援助だろう。イングレッサの技術力の発展は、この要素抜きには考えられないのだから。

協力

民間協力者

山師
シド・ムンザ
←黒歴史の研究家でもある山師。伝説を求めて、ミリシャに同行中。

技師
ホレス
→ムーンレィス亡命技術者のリーダー。地球に残る遺跡に興味津々。

技師
ラダラム・クン
←飛行機のエキスパート。新技術習得のため、ホレスと共同で作業。

融和への波紋

第1章

天空から差し込む日差しの中
月の女王の言葉は
力強く響き渡る

月の民は地球の嵐を怖れ
地球の民は月の力を怖れた

怖れが生んだ感情のもつれは
戦いに姿を変え
破壊と殺戮へ行き着く

今一度　話し合いを
今一度　和平の道を

それは誰もが心の底で
抱いているはずの
真実の言葉

原画・しんぼたくろう　仕上・演画　背景・アトリエ・ムサ
特殊効果・マリックス　撮影・旭日プロダクション(藤矢秀和)

暗雲来たりて

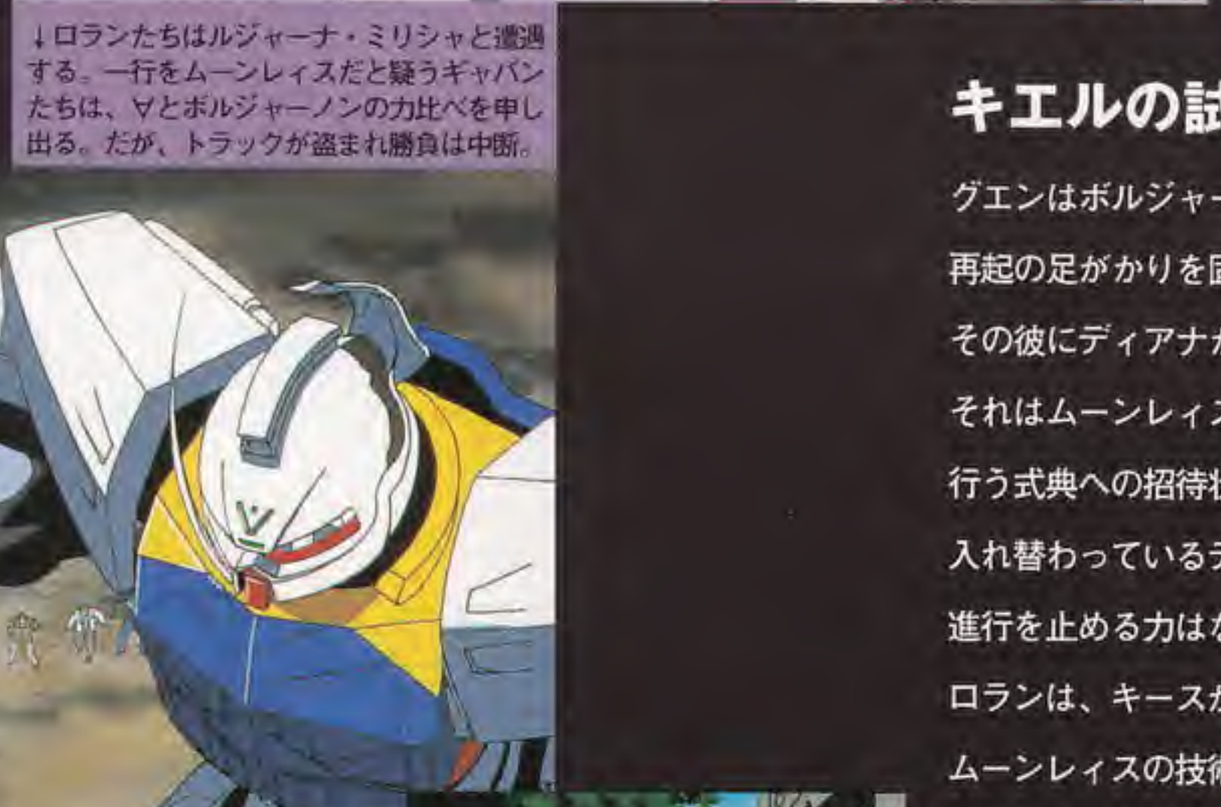
STORY1

雷は、ムーンレィスを拒むかのように……

↑ムーンレィスは地球の嵐に遭遇。暴風を「地球人の呪い」と呼ぶ者が続出する。ディアナとなっているキエルは、そんな迷信がある限りお互いをわかり合えないと考えていた。

→再び、ムーンレィスとの交渉の表舞台に立とうするグエン。彼に建国宣言式典への招待状が届く。

↓キースはムーンレィスと地球人との橋渡しとして、月の技術者を地球側に紹介していた。その一行を護衛するロラン。爆撃で落とされた橋のかわりに、∀の背中が使われる。



↓ロランたちはルジャーナ・ミリシャと遭遇する。一行をムーンレィスだと疑うギャバンたちは、∀とボルジャーノンの力比べを申し出る。だが、トラックが盗まれ勝負は中断。

→本隊を脱走したブルーノとヤコップ。途方に暮れていたところに旧知のテテスが現れるのだった。

←テテスにそそのかされたブルーノとヤコップ。MSの砲身が、月の女王に向けられた！
↓ロランとハリーがMSを撃退。だがテテスは姿を消した。陰謀はまだ終わっていない。

キエルの試練

グエンはボルジャーノ家の協力を得て
再起の足がかりを固めていた。
その彼にディアナからの書簡が届く。
それはムーンレィスの代表として建国宣言を
行う式典への招待状だった。キエルと
入れ替わっているディアナは、彼女に事態の
進行を止める力はないと危惧し始める。
ロランは、キースが集めてきた
ムーンレィスの技術者たちの護衛として∀(ターンエー)で
同行していた。だがルジャーナの
ミリシャに発見され、力比べを挑まれる。
そのどさくさに紛(まぎ)れ、ブルーノと
ヤコップはトラックを一行から盗み出す。
肉だと思った積み荷は偽装した機械の部品。
帰る場所もない二人は落胆する。
そこにテテスが声をかけてきた。ディアナの
暗殺計画に誘われた二人はディアナの駐留地へ
奇襲をかける。ロランとハリーが退け、暗殺は
未遂で終わった。だが、ムーンレィスの
反ディアナ勢力は確実に動き出している……。

争いではなく、和平のために

→キエルとの入れ替わりを告げ、協力を求めるディアナ。ロランは常に側にいながら、入れ替わりに気づかなかった自分を恥じた。
↓ミリシャは式典への食料品の搬入業者に変装し、破壊工作を行う。それを合図にボルジャーノン隊の砲撃が始まるのだった。

↓ミリシャの奇襲の混乱に紛れて、テテスはソレイユに侵入した。凶器が月の女王を襲う。

「銃声は収まった。ディアナとキエルは対面を果たす。だが、キエルはまるで本当の女王であるかのように、宣言に臨んだ。
↓キエルの宣言はアメリア大陸の人々へ、和平交渉の再開を要請するものであった。

↓ディアナは「地球の再生に手を貸したい」との言葉を自分の声として聞く。

↓ハリーもミランも宣言の内容に不満を持った。ハリーは「理想論だけでは軍を抑えられない」と忠告する。その言葉はいずれ、現実となって和解の障害となっていくのだが……。

建国宣言の式典にて

月の女王による建国宣言は翌日に迫った。
ディアナはキエルと入れ替わっていることを
ロランに打ち明け、協力を求める。
月側にディアナ暗殺の動きがある以上、
このままではキエルが危険だと考えたのだ。
夜が明け、式典の時は来た。ロランは
ローラとなって式典に出席。ディアナと共に
ソレイユへ潜入を試みるのだった。
一方ミリシャは、式典会場へ奇襲を
かけようとしていた。その工作を行う部隊の
中にはテテスの姿もあった。攻撃が始まり、
その混乱の中、テテスはソレイユへ潜入する。
テテスはディアナとなっているキエルの
部屋にたどり着くが、抵抗にあい暗殺は失敗。
ミリシャの奇襲も制圧された。式典は進み、
いよいよ宣言の直前。ディアナはキエルと
対面するが、もとにもどることはできなかった。
だが、キエルの宣言は和平交渉の再開を
訴えた内容だった。それは、ディアナの心を
代弁する立派な宣言であった。

CHARACTER
ポゥ・エイジ

**涙の数だけ
トラブル発生!?**

自身の尊厳と、想うフィルに報いるためにも、と躍起になるポゥ。独断行動で、更に失敗を重ねることに。フィルの口車にも乗せられ、彼女の道化芝居は続く……。

CHARACTER
フィル・アッカマン

**ディアナなどいらぬ!
DCの新しき指導者**

軍人として迅速な任務遂行を目指すフィル。ディアナの緩慢な作戦に痺れを切らし主人に銃を向けた彼は、DCを自らの手で再統一、北アメリアの武力鎮圧を計る。

CHARACTER
ハリー・オード

**ディアナ様が我が全て
金色のMSが駆けぬける**

あくまでディアナ個人の懐刀として動くハリー。そのためロランと共闘しミリシャに手を貸すことも。キエルに想いを寄せられ、彼女とは距離を取って接するように。

拡がる不協和音、始まる月の民の迷走

CHARACTER
キース・レジェ

**長引く混乱の中
見つけた自分の生きる道**

戦争が続く中、キースは商売人として成功していく。彼の活躍もあり、しだいにムーンレィスと地球の民間人との間では、草の根レベルではあるが交流が進んでいく。

CHARACTER
テテス・ハレ

**思い出の人形を胸に
悲しみの刃で女王を狙う**

名誉市民の称号を得るためディアナの命を狙う。体に流れる地球人の血を恨み、凶行に出るテテス。そんなこととは知らない母親は、月で娘の帰りをただ待っている…。

CHARACTER
コレン・ナンダー

**迷惑軍曹
悟って参上!!**

ロランとの戦闘で生死不明となりDCからも除名されていたが、記憶障害のまま各地を放浪していた。しかし、刻み込まれたガンダムへの念はいまだ消えてはいない。

CHARACTER
ヤコップ&ブルーノ

**DCのあぶれ者は
意外に役立つ迷コンビ!**

テテスに唆されてディアナの命を狙ったりしていたが、ミリシャに紛れ込んでからは、ロランたちに協力する。ギャロップの操舵を担当したり、欠かせない存在に。

「貴方は見極められて？
私たちの真実の姿を……」

原画・しんぼたくろう　仕上・前林文恵

CHARACTER ディアナ・ソレル

女神は大地に降り立ち過酷な現実を知る……

キエルとして行動し、数々の経験をするディアナ。ロランに正体を明かし、キエルを助け出そうとする。が、成長する彼女を見て、為政者としての自身を見つめ直す。

目前のシナリオ、どちらの女王のためのものか

身代わりの傀儡（かいらい）？ 否、私は女王（ディアナ）である

ディアナを演じながら、徐々に指導者としての才覚を現していく。ＤＣの内情が危うくなる中、自分を守る唯一の存在であるハリーに想いを寄せるようになるが……。

CHARACTER キエル・ハイム

WORLD

戦力分析～ムーンレィス編～

ディアナ・ソレルを核とした強固な一枚岩に見えるムーンレィス勢。しかし、その内部構造はかなり複雑なようだ。ここではその整理も兼ねて、ムーンレィス内における命令系統を中心に、裏側の人間関係についても解説していこう。

女王
ディアナ・ソレル
→人間的魅力にあふれる女王はムーンレィスのカリスマ的存在。だが過剰な穏健策には不満の声も。

ディアナ・カウンター

DC大尉～少佐
フィル・アッカマン
→DC内の実質的な最高責任者。地球人を蛮族と見なし、常に強行的な軍事制圧を主張。

DC少尉～中尉
ポウ・エイジ
→フィルに心酔する女士官。MSに搭乗してVを執拗に狙うも、毎回苦汁を飲まされている。

MS
ムットゥー
†DCがロスト・マウンテンから発掘したMS、MAへの変形や、飛行も可能。

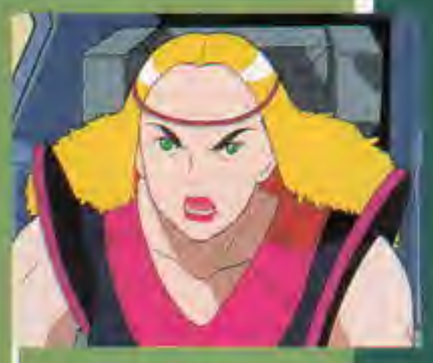
MS
ウォドム
†頭部に戦艦並みのメガ粒子砲を持つ大型MS。当初はポウがよく搭乗していた。

DCメカ
ウアット
→MSではなく小型メカ。戦闘にも参加するが、作業用としての運用も多い。

執政官
ミラン・レックス
→ディアナの建国宣言破棄事件以来、彼の心は次第に女王から離れつつある模様だが……。

レット隊

レット隊副隊長
ムロン・ムロン
†キャンサーの右腕ともいえる存在だ。隊長にぞっこんで、彼女のためなら命も投げ出しかねない。



レット隊隊長
キャンサー・カフカ
†ディアナを信奉する地球育ちのムーンレィス。感情だけで行動に走る発突猛進タイプ。

MS
フラット
→レット隊が主に使用しているMS。補給だけはDCから受けているが、整備は目前。

アグリッパの特使
ミーム・ミドガルド
→アグリッパの特殊工作員として地球に降りたムーンレィス。地上DC活動の撹乱が任務。

暗殺者
テテス・ハレ
→ミドガルドがディアナ抹殺のために差し向けた暗殺者。地球人の血を引くムーンレィス。

月の実力者
アグリッパ・メンテナー
→月での重要な政策である冷凍睡眠システムを管理する。ディアナ不在の月で、政務を一任されている。

激化する内部闘争

ディアナ暗殺未遂などの動きを見てもわかる通り、ムーンレィス内にもディアナに不満を持つ者は少なくない。主なところをあげると、一つはフィルやミランら「地球に対する穏健策」への不満分子。もう一つは月に残るアグリッパら「地球帰還政策」自体に対する不満分子だ。この二つに、ハリーらディアナ信奉派を加えた3勢力の争いが水面下で徐々に激しくなっているのが現状である。

親衛隊

DC大尉
ラルファ・ゼノア
→DCの兵站（軍事物資の補給）責任者。道理をわきまえた好人物だが、その分苦労多し。

DC軍曹
コレン・ナンダー
↑アグリッパが地球を混乱させるため送り込んだ危険人物。破壊を始めたら止まらない。

親衛隊隊長
ハリー・オード
↑女王ディアナに心から忠誠を捧げる若き親衛隊長。品行方正な人物だ。MS操縦の腕はムーンレィス随一と謳われる程の実力を持つ。

レア
↑頼りなさげだが思慮深い上官ゼノアの意図を理解しているよき部下。

アナン
↑月からの補給物資チェックが主な任務。レット隊を毛嫌いしている。

MS
イーゲル
↑コレン専用のMS。ミンチドリルやビーム砲などの強力な武装で、メックスを崩壊させた。

MS
スモー
（ゴールドタイプ）
↑親衛隊長、すなわちハリー・オードの専用機。月のMSの中では、最高クラスの性能を誇る名機。

MS
スモー（シルバータイプ）
↑一般の親衛隊員には銀色のスモーが与えられる。しかし、なぜかボゥが勝手に私物化してよく乗りまわしている……。

ブルーノ
→コレンとともに月から派遣された下級兵士。なぜか憎めない性格。

MS
ゴッゾー
↑ブルーノ、ヤコップに支給された小型MS。性能はかなり低め。

ヤコップ
→ブルーノと同じ境遇の下級兵士。ブルーノよりはやや頭がよさげ。

戦火の下で

第2章

原画・中田栄治　仕上・スタジオアルファ(内山智栄子)　背景・アトリエ・ムサ
特殊効果・マリックス　撮影・旭プロダクション(新矢秀和)

機械人形が戦えば
必ず誰かが傷を負う
それは人であり　大地でもあった

焼け焦げた土地
えぐられた土地
元は豊かな実りの地であったのに……

黄金色の土地が
少しずつ黒く焦げていく
やがてはすべての土地が燃えるのだろうか

「そんなことは望まない」
誰もがそう思った
しかし　それが本音なのか建て前なのか
誰も分からなくなっていた

新たなる戦力

STORY2

↑ムーンレィスの技術者に頼るクエンに、反発するミリシャの軍人。
→発掘されたギャロップ。ホバーで車体を浮かし、ジェットで走行する。

ギャロップの出撃

↑→技師長としてやってきたホレス。∀のナノマシンがかなり高度な物と見抜き、∀が神話の「ガンダム」かもしれないと指摘する。

←ハリーは月側に暗殺の動きがあることを認め、改めて忠誠を誓う。
↓ソシエは、ギャロップはロランにはもったいないと言いに来たのだ。

艦長就任

ムーンレィスの技術者の動員で、
戦艦ウィルゲムの発掘は順調に進んでいた。
グエンの元には、大型の陸戦艇が
発掘されたという報せが舞い込んだ。
グエンは艦長をロランに任せる。それは
ディアナも賛成だった。戦いを嫌うロランが
艦長なら、平和的に利用できると考えたのだ。
ディアナは自分に替わってキエルが行った
建国宣言以来、今の自分が成さねばならない
ことを模索している。それはソレイユにいる
キエルも同様であった。ムーンレィスの
悲願だった地球帰還も、実行すれば
心かわりする者が出る。そんな人々が女王の
暗殺を企んでいることをキエルは知った。
技師官のホレスの指導で、∀（ターンエー）と陸戦艇の
整備は進む。ディアナの提案で陸戦艇は
「ギャロップ」と名付けられた。
ロランは女王暗殺に動くテテスを追うために
ギャロップは発進の準備を整える。
と、そこにソシエがやってきた……。

←ボウは技術者が地球側に流出するのを防ぐため、発掘現場の爆撃に乗り出す。

ソシエの戦い、ロランの戦い

ロランが前線に出ないことに不満を持つ
ソシエは、ギャロップに居座る。その頃、
ディアナ・カウンターのポゥは技術者の興味の
対象であるマウンテン・サイクルを
攻撃するためにウォドム小隊で出撃していた。
移動を開始したギャロップは、ポゥの小隊に
発見された。∀は修理中で戦力に乏しい。
ロランは退却を命じるが、ソシエは出撃する。
奮闘するソシエだが、歯が立たない。
ロランは修理が終わった∀で出撃。
ギャロップもソシエの援護で機関砲を発射。
だが、試し撃ちもしていなかった機関砲は
爆発して戦死者が出てしまった。
∀がウォドムを退け、戦いは終わった。
ソシエは自分の先走りを悔やむ。
ロランは、敵MS（モビルスーツ）の中にも人が乗っている……
と話した。それを考えたらソシエは
戦えなくなってしまうのだ。それでも戦える
ロランは凄い、とソシエは言う。ロランは
自分ではなく∀が凄いのだと答えるのだった。

→↓ポゥの小隊に発見されたギャロップ。逃げようとするロランに逆らって、ソシエはカプル1機で出撃。父親の敵討ちのつもりだ。

↑←頭部を修理中の∀はすぐには戦えない。ソシエはウォドム3機を相手に戦うが押さえ込まれる。それでも退却しようとしなかった。

←出撃した∀はウォドムを一蹴。
↓ギャロップには死者が出た。ソシエは自分がカプルで出撃したことが原因だと、悔やんでいる。

閃光があがれば、傷つく命がある

↓ロランは、機械人形の戦いでもその中には人がいると諭した。

人の未来を拓(ひら)くもの、その名は『ガンダム』！

MECHANIC

∀(ターンエー)ガンダム

最強のモビルスーツ

一部のムーンレィスが「ガンダム」と呼ぶこのMS(エムエス)は、ミリシャではホワイトドールと呼称されている。この名は∀がソシエたちの故郷である、ビシニティのアーク山に祀(まつ)られたホワイトドールの像から出現したためだ。本機は守護神の像から現れたMSらしく、最強といっても過言ではない性能と戦績を誇る。実際、この機体を戦闘不能に追い込んだのは、親衛隊長ハリーのスモーのみだったという。この事実が、本機の性能の高さを裏付けている。だがロランは∀を、決して冷たい戦闘機械として使おうとはしない。∀は人の命と未来を守るためにその力を振るうのだ。

原画・中田栄治　仕上・武遊

↑コクピットに立つローラ。彼女が実はロラン・セアックだと知る者は決して少なくない。だが公式記録では、ローラがパイロットだとされている。

↓フラットに飛び乗り、ビームサーベルを突き付ける∀。本機は他のMSでは考えられないような、高い運動性を誇っている。

←核爆発の衝撃と熱線を防ぐ∀。Iフィールドを展開したためなのか、この後のチェックでは機体には何の異状も見られなかった。

↓鎖を敵機の脚部に巻き付け、強力な推力で引きずり上げる∀。∀の常軌を逸したパワーの強さを、うかがい知ることができるだろう。

←スモーと格闘戦を行う∀。機体の優劣も、最後にはパイロットの能力で決する。扱い方一つで、∀は恐るべき兵器になるだろう。

SYSTEM-∀99

→スラスター・ペーンを全力噴射する∀。脚部のマイクロエンジン（超小型推進器の集合体）は出力が安定しており推力が非常に高い。

∀は旧時代末期、地球人類が太陽系外に存在する勢力の侵攻に備えて立案・建造された機体だという。そもそも人類文明はそれ以前にも実質的な崩壊を経験しており、太陽系外文明とは、進出後に連絡が途絶し、独自の文明を築き上げるに至った同じ「人類」だとする説もある。他の星系への航行など、いかに超技術を持っていた旧時代のこととはいえ、にわかには信じ難い話だ。しかし黒歴史の記録の中には、確かに以上のことを事実だと裏付けるものがある。

ビシニティの広場地下に残っていた基地設備は、その後の調査により予想通り「SYSTEM-∀99」構想に基づいて建設されたものだと判明した。恐らくは、敵対勢力が地球に侵攻するケースを想定していたのだろう。結局そのような事態は生起せず、施設は遺跡と化したのであるが。

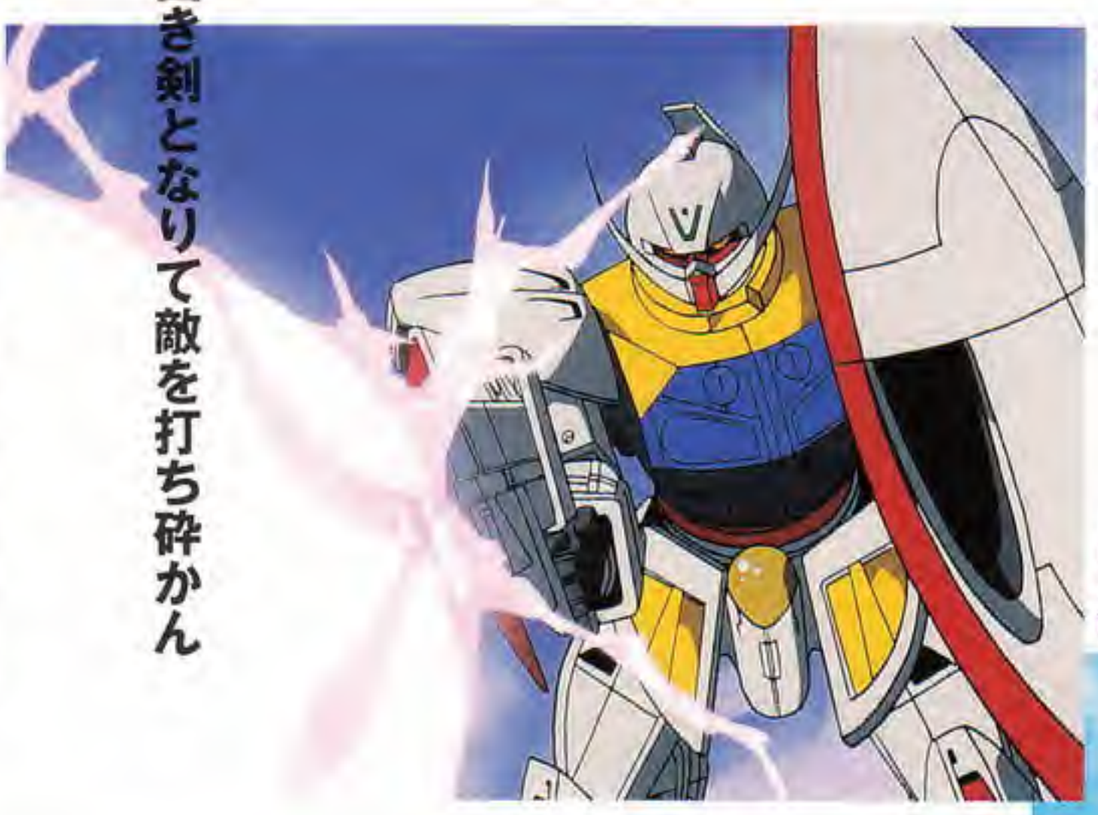
失われた技術（ロスト・テクノロジー）の集大成

正暦世界以前、人類は地球だけでなく、宇宙空間も生活の場にしていたという。また、北アメリア各地に伝承されている黒歴史文献の中には、液体燃料を用いない飛行体に関する記録が存在するらしい。さらに、驚くべきことは、光を砲弾のように撃ち出して、敵目標を撃破する兵器があったということだ。そう、山師たちの言葉通り、かつて人類は高度な文明を有していたのだ。それはムーンレィスたちの持つ技術を見れば、容易に理解できるはずである。彼ら技術者たちの弁によれば、∀はそんな旧時代に存在した超技術の集大成らしい。それは、数々の情報からも明らかである。だが∀に使用されている技術については不明なことが多く、さらなる解明が待たれる。

∀ガンダムの戦闘力

ホワイトドール、つまり∀ガンダムの戦闘力の高さは、その運用思想にある。本機は徹底して「単機による作戦行動」を前提に、設計されたのだ。このコンセプトが兵器論上、どれだけ異常かは、いうまでもない。大抵の兵器は、特化した目的に合致するように建造される。過度の多機能性を求めた兵器は使い物にならないと、歴史が教えているからだ。だが∀はこの原則を無視した。太陽系外勢力への恐怖心が、∀開発に関する全ての制限を消滅させたのである。何の制限も受けずに建造された∀は、もはや兵器という概念に収まるメカとはいえなかった。ちなみにこの出自は、∀が伝説のＭＳ「ガンダム」なのではないのか、という推測の一因になっているという。

我、白き剣となりて敵を打ち砕かん



←ビームライフルを放つ∀。この機体はＭＳばかりでなく、巨大な宇宙戦闘艦と戦うことを想定していた。そのため、高出力光学兵装を有する。

↓質量兵器「ハンマー」。推進用のロケット・モーターを内蔵するばかりでなく、Iフィールドを展開して敵機の駆動系に干渉を行う。

→斬撃用光学兵装ビームサーベル。プラズマエネルギーを電磁場で刀状に固定し、敵をその高熱で焼き切る。この兵器を防ぐ装甲はありえない。

地球に生きる

STORY3

↑アニスの農場にはブルーノとヤコップも住み込みで働いていた。
←先祖たちが改良した土地。アニスは大地の恵みを受け継いでいる。

←アニスの娘からの手紙を読む。孫の婚約者はキースだった。
↓進撃するレット隊。彼らの目的は、畑の作物を奪うことにあった。

大地を守る人

ギャバンが指揮するボルジャーノン隊は、地球に帰化したムーンレィスからなるレット隊と交戦。その戦いは、アニスが守る畑のすぐそばに迫っていた。

ロランは彼女を疎開させようとするが、アニスは先祖たちが改良し守ってきた土地を離れたくないと、応じてくれなかった。

ギャバン隊の援軍にソシエとメシェーが駆けつけた。だが、最新式の火薬も通用せず、ギャバン隊は後退を余儀なくされるのだった。

ロランとディアナは、アニスの娘からの手紙を代読していた。二人はアニスの娘が、キースが働くパン屋のおかみだと知る。

その時、レット隊が畑に進撃してきた。

メシェーも戦いで負傷。ロランが∀(ターンエー)で出撃し、ようやくレット隊は退却する。

アニスも疎開をやっと承知してくれた。

戦いが済んだら「ドンキー」というパン屋を訪ねておくれと言い残すアニス。

ロランは彼女が乗る飛行船を見送った。

↑アニスは疎開を拒否。月の連中は土地の大切さを知らないと嘆く。

↓負傷したメシェーはアニスの栽培した薬草で応急処置を受ける。
→ようやく疎開を承諾。いつまでもロランたちに手を振っていた。

→攻撃を主張するソシエ。ディアナの制止は説得力がなかった。

↑キエルはディアナ暗殺の首謀者がアグリッパであることを知る。

←リリは「立場をわきまえて、働きに出ては？」とディアナに提案した。

←↑ディアナはボルジャーノ家が援助する野戦病院で働く。医師の「患者が生きているから汚れ物も出るし、血も汗も流す」という言葉を胸に刻んだ。

↓→荷馬車に山になった洗濯物を一人で洗うディアナ。見かねたロランが∀を出す。巨大な手が洗濯をあっという間に終わらせた。

野戦病院で

月の女王を演じているキエルは、
戦いにはやる軍をなんとか抑えていた。
キエルはハリーとミランから、月の首都
ゲンガナムを治めるアグリッパが自分に
暗殺者を仕向けていることを聞かされる。
一方、ヤコップとブルーノを乗組員に
加えたギャロップは、メシェーが入院する
野戦病院に向かう。キエルと入れ替わった
ディアナは負傷兵を目の当たりにして、
今の自分が何の役にも立っていないことを
痛感する。そこで、リリの紹介で野戦病院で
働くことにするのだった。
汚物の処理や薬品の運搬など、ディアナは
必死で働く。これまでは単なる情報でしか
なかった戦争の実状を、彼女は肌で感じる。
たくさんの洗濯物を一人で洗うディアナの
姿を見たロランは、∀を洗濯機代わりにして
手伝った。舞い上がるたくさんのシャボン玉。
その美しさは、神がディアナへ贈った
プレゼントのようであった……。

MECHANIC
ボルジャーノン

悠久の刻を超えて戦うマシン

原画・中田栄治　仕上・武遊

濃緑色の戦士

紅いカメラ・アイが印象的なＭＳ。地球人たちからは「機械人形」と呼ばれている。その名称は、ルジャーナ領を治めるボルジャーノ侯の兵士という意味合いで与えられた。本機を操るスエサイド部隊の隊員たちはこのことに大きな誇りを持っており、どんな戦場においても勇敢に敵に立ち向かっていく。ボルジャーノンは決して突出した性能を持つ優れた機体ではない。しかし、彼らスエサイド部隊の意気込みは、機体のポテンシャルを引きずり出し、カタログスペック以上の性能を与えている。本機の持つ探査機器は基本的に光学式と電波式の複合型らしいが、その使用には高度な訓練を要するため、まだまだ彼らに使いこなせる余地を残している。

↑コクピット・ハッチの構造がよくわかるカット。∀と異なり、機体の中枢システムは胸部に集中している。

火力

機体内部にミサイル・ランチャーなどの武装を備える∀と違い、ボルジャーノン自身には何の武装も施されていない。これは本機の設計コンセプトが、武装を持ち替えることで様々な戦闘環境に対応しようというものだからである。実際、ボルジャーノンの武装は多岐にわたり、大型機関砲の他にも、ロケット弾発射筒などが存在する。これらの兵器は発掘品ばかりでなく、ボルジャーノ家が所蔵していた黒歴史文献を基に、山師が設計・製造を行っているものもあるという。

↑脚部の形状は人間に似て異なる。ソール部分は分割されておらず、人間と同じように接地しているわけではない。
←主兵装である大型機関砲で攻撃を行うボルジャーノン。手で持っているため射界が広く、自由度が大きい。

←短時間ならは背部ランドセルのロケットモーターを用いての飛行が可能である。

運動性

陸戦兵器における運動性について明確な定義はないが、あえて項目を考えてみれば、通常の陸戦兵器なら踏破性、移動速度といったところか。ＭＳならば、跳躍による３次元機動という、独自の能力が加わる。ボルジャーノンの運動性における最大の強みはこの３次元機動だ。スエサイド部隊は調査と研究の結果、ボルジャーノンの背中のランドセルにロケットモーターが装備されていることを知った。これを活用することにより、戦術の幅は大きく広がった。

↑最も古い黒歴史の映像データに残されていた、ボルジャーノンの姿。∀と同様のカラーリングのＭＳに撃破されている。
↓別の時代のボルジャーノン。形状が若干異なる。レット隊の証言によれば、このタイプのＭＳは「ザク」というらしい。

黒歴史の中のボルジャーノン

ボルジャーノンは旧時代において、非常にメジャーな機体だったらしい。発掘されている数が他のＭＳに比べて格段に多いということからも推察できる。数百年にわたる最終戦争の記録である黒歴史の中に、何度もその姿を現している事実がそれを裏付けていると言えるだろう。このように、時代と場所を超越してその存在が記録されているＭＳは、ボルジャーノンの他にはガンダムぐらいしかない。実際、月には「ガンダム伝説」の他にも、「守護神サイクロプス」に関する伝説が存在している。詳細は不明だが、サイクロプスが宇宙移民のために立ち上がり、戦い、傷つきながら死んでいくという内容だという。

→スエサイド部隊初代隊長のギャバン・グーニー。彼はロスト・マウンテンで戦死する。
↓単機での戦闘行動を得意とする∀と違い、ボルジャーノンは集団戦闘においてその威力を発揮する。連携作戦に向いているのだろう。

↓レット隊のフラットに打突攻撃を行うボルジャーノン。同じＭＳだが、フラットの開発された時代はボルジャーノンの時代より、かなり後の時代だったと思われる。

戦闘能力

ボルジャーノン本体の戦闘力は低いものではないが、突出して高くもない。これは本機があくまでも、武装の交換に重きを置いた汎用機だからだろう。機体は兵装を運用するためのプラットホームというわけだ。ボルジャーノンという機体に求められた戦闘能力とは、いかに兵装を効果的に運用できるか、を意味するのである。もちろん、マニピュレーターを打突に使用するという攻撃方法も可能であり、一定の状況下であれば、十分な効果を期待できる。

月より舞い降りた戦士

フラットはＤＣが保有している３種の機体のうち、サイズ的には最も対ＭＳ戦闘に向いているはずの機体である。だがＤＣは実質的にフラットを主戦力として用いてはいない。戦力として使用しているのはレット隊と、鹵獲機体を用いているミリシャだけなのだ。これはフラットが戦闘を目的とした機体ではないことが理由なのかもしれない。ウォドムと違い固定兵装を持たず、ウァッドのように使い勝手がよいわけでもない。フラットはＭＳというよりも、大気圏突入能力と、ちょっとした戦闘能力を持つ降下艇に近い。したがってレット隊では装備の強化に努め、戦闘力を上昇させている。

↑対ＭＳ戦力が不足しているミリシャでは、ＤＣよりもフラットを戦力として活用している。

MECHANIC フラット

戦いをもたらすのは兵器なのか、それとも……

原画・中田栄治　仕上・武遊

MECHANIC カプル

水中戦闘能力発揮す！

カプルはミリシャが使用するＭＳ。マウンテン・サイクルで発掘された後は、主戦場がイングレッサ、ルジャーナと内陸部であったために長らく陸戦兵器として使用されてきた。しかしヒューズからマニュービチへと移動する途中で、実は水中戦が得意であることが判明する。陸上に比べ運動性能が増し、海洋での対アルマイヤー戦ではＶのアシストを行い、活躍した。球形の機体は水圧への耐久性を高めるための耐圧殻であり、何より水中での抵抗を小さくするためだったようだ。また、胸部ランチャーもミサイル発射管として使用されてきたが、魚雷も併用できることが判明する。今後も水陸両用ＭＳとして活用されていくだろう。

↑カプルの長距離兵器。水中では魚雷発射管、陸上ではミサイルランチャーとして使用する。

↓陸上よりも軽快に動き回るカプル。Ｖを牽引したまま航行することも可能。水中での推力は高い。

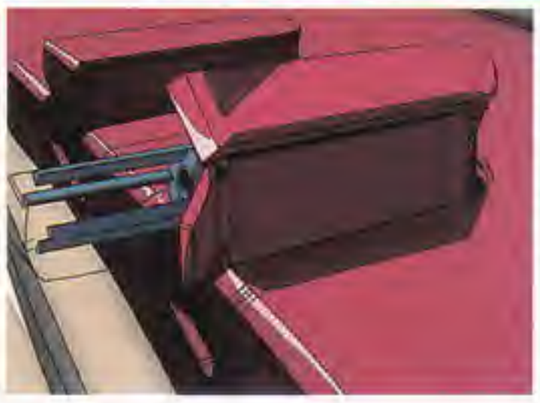
→同じくフラットの装備火器。トランクを展開するとミサイルランチャーになる。
↓フラットの固定兵装、振動兵器。対ＭＳ用ではなく、暴動鎮圧用。本来は対人兵器である。

→レット隊が使用する外装式機関砲。フラットにも、装備する火器が豊富に存在している。

MECHANIC ウィルゲム

旧時代の遺産、飛翔！

ウィル・ゲイムの発掘をミリシャが引き継ぎ、ついに航行にまで漕ぎ着けた宇宙艦。ミリシャ最大の戦力であると同時に切り札でもある。格納庫にはある程度のＭＳ収容能力があり、ＣＩＷＳ（近接防御機構）、メガ粒子砲といった兵装もなされている。さらに大気圏内での行動を重視したリフティングボディのデザイン、単独での大気圏離脱・突入能力といった性能を考えると、どうやら宇宙戦艦というよりは強襲降下艇に近いようだ。



↑大気圏を離脱し、宇宙を飛ぶウィルゲム。大気圏内航行に適した艦体デザインがわかる。
←ウィルゲム主兵装のメガ粒子砲。両舷に計6門装備。最前の2門だけが前方に指向可能。

←ウィルゲムの防御火器ＣＩＷＳ。艦体に張り巡らされた砲身回転式機関砲に死角はない。

小さくとも頼れる名機

ＤＣ、ミリシャともに最も活用している機体。ＭＳではなく人型汎用機とでもいうべきカテゴリーに入る。そのため大きさは7メートル程度と小さい。ＭＳ操縦技術がないミリシャがすぐに扱えるほどの使いやすさ、装備のバリエーション、運動性に長け、戦い方によっては対ＭＳ戦闘にも使うことができる。その利便性ゆえか、ＤＣでは警備・哨戒・発掘調査にもウァッドを使うため、場所を選ばず登場することが多い。

←ミリシャはブラットとともに、ウァッドを装甲戦力の中核に置いている。
↓ウァッドを有効活用するレット隊。豊富な装備を目的によって変更している。

MECHANIC ウァッド

↑∀、カプルを搭載するギャロップ。ＭＳを搭載するにはサイズが小さいため、格納というよりも載せているだけである。
→機動性を生かして、部隊をあちこちに展開させる。野戦病院の危機にも迅速に駆けつけていた。

←ブリッジの側面には唯一の武器、機関砲を装備。両翼には高速移動を実現するジェットエンジン。

MECHANIC ギャロップ

戦場を駆ける鋼の悍馬（はがね かんば）

ミリシャが発掘した陸上戦闘艇。主にロランが艦長を務める。∀、ゴドウィン（またはカプル）を搭載し、ウィルゲムの前方での哨戒、あるいは遊撃戦闘を主任務としている。通常はホバー推進で移動するが、救援や戦場離脱などの緊急時にはジェットを使い、より高速での機動を行う。ブリッジでの操艦、指揮統制はヤコップ、ブルーノの２名が専任で担当している。ロラン不在時には両名か、あるいはソシエが艦長を代行する。

黒歴史の遺物たち

紛争初期、ミリシャとＤＣが保有する兵器の差は天地ほどもあった。やがてミリシャがマウンテン・サイクルから黒歴史の遺産を発掘することにより、その差は縮められていく。∀、カプルはミリシャの戦力拡充に寄与し、ＤＣに対抗できる状態を作り出した。そしてウィルゲムの発掘はミリシャに戦いの主導権をもたらした。これまではＤＣの進攻を防ぐだけだったミリシャが、月へ交渉に赴（おもむ）くことが可能になったのだ。紛争の焦点は、ミリシャの月進出をＤＣが食い止めるか否かに変化した。発掘兵器は、簡単に戦いの様相を逆転させるほどの能力を持っているのだ。

数千年の闇から
解放された巨大な舟は
本来在るべき場所へ昇る

夢を追い志なかばで倒れた山師
その名を受け継いで
力強く大空を飛んでいく

それは月の民から見れば
微細な変化
だが　地球の民には
新たなる翼であった

舟はさらに高く飛び
その航跡は一筋の希望となって輝いた

第3章 リリンシャの箱舟

原画・米山浩平　仕上・スタジオアルファ(内山智栄子)　背景・アトリエ・ムサ
特殊効果・マリックス　撮影・旭プロダクション(新矢秀和)

STORY4 舟が眠る谷で

↑キエルはハリーに月の軍の攻撃からディアナを守れと命令する。

←栗を拾うディアナ。物を食べられる状態にする難しさを知る。
↓ミリシャも軍備を増強している。すでに独自にミサイルも開発した。

ミリシャへ潜入

ムーンレィス技術者の地球への流出は続いていた。それを止めるため、ミランはフィルに行動を起こすよう要請した。ディアナ・カウンターはキングスレーの谷の宇宙戦艦の発掘現場を攻撃する準備に入る。技術者の興味の対象である遺跡と出土物を破壊すれば、地球へ寝返る者もなくなるとの判断からだ。その動きはキエルの耳にも入る。攻撃の指揮を執るフィルは、建前では出土品だけを破壊すると言っているが、見せしめとしてミリシャや技術者たちを傷つけることは明らかだった。その場所にはディアナもいる可能性が高い。すでに、ハリーはディアナとキエルが入れ替わっていることに気づいている。キエルは女王として「キングスレーに行き、ディアナを守れ」と命令するのだった。ハリーは変装し、技術者として発掘現場に紛れ込む。こんな場所に本物の女王がいるとは、信じられない様子だったが……。

↑技術者に紛れ込んで、ハリーは宇宙戦艦の発掘現場に潜入した。

忠実な騎士は主の下へ

↓エンジンテストの起電用に使うため、∀とロランが呼ばれる。

↑月の技術と比べて原始的な機械を扱っている現場に困惑する。
←戦艦のエンジンのテスト。予想以上に良い状態で動き始めた。

ディアナ・カウンター一斉攻撃

伝説の「ガンダム」

ターンエー
∀を起動用の電源として、宇宙戦艦の
エンジンテストの進む中、ハリーは
人混みの中にディアナを見つけた。
正体を明かし、谷にディアナ・カウンターの
攻撃が迫っていることを告げるが、
ディアナは帰ろうとはしない。もうしばらく、
地球の人々の中で暮らしてみたいのだ。
強化したウォドムに乗るポゥが谷に襲来。
メガ粒子砲が発射される。ロランは∀の
Iフィールド
Iフィールドをバリアにして谷を守るが、
その威力は何度も耐えられるものではない。
その時、ハリーのスモーが割って入る。
ハリーは退却を求めるが、ポゥは聞かない。
スモーのIフィールドバリアが破壊される。
ロランがビームライフルでウォドムを狙撃。
ポゥの機体は大破する。ハリーは責任を
持って退却させると約束。戦闘は終了した。
ハリーは∀に伝説の「ガンダム」の姿を見る。
グエンは戦艦を「ウィルゲム」と命名した。
ミリシャも着実に戦力を強化していく……。

←ディアナを見つけたハリー。この谷が攻撃されると告げる。

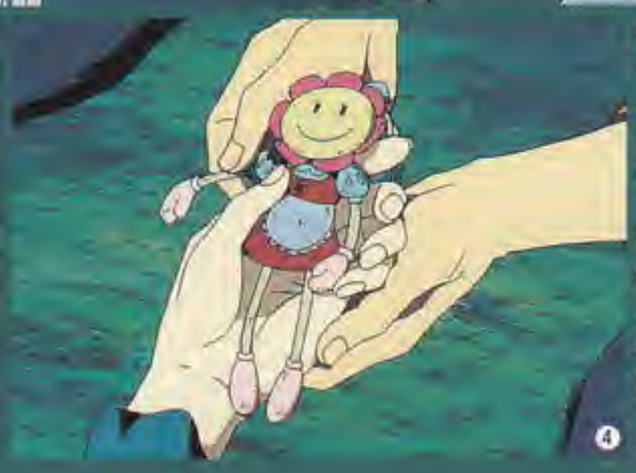
↑ロランの女装を責めるハリー。「趣味か!?」「任務ですよ!」
→強化ウォドムのメガ粒子砲を∀のIフィールドが拡散させる。

←拡散したビームは火の粉のように飛び散り、建物が炎上する。
↓ビームライフルを手にした∀はウォドムのジェネレーターを狙撃。

↓ハリーには∀が宇宙移民の敵だった伝説のMS「ガンダム」に見えていた。

←ハリーは戦闘不能になったポゥ機をかばい、共に退却した。

❶月で数代にわたり受けてきた屈辱がテテスの心を荒ませた。怒りの矛先をディアナに向け、彼女は裏稼業へ。
❷テテスに暗殺指令を下すミドガルド。彼も結局、被差別者を利用したに過ぎなかった。
❸テテスの記憶に残る、優しかった母の想い出。しかし差別は人柄など見てくれない。
❹母からもらった人形「ワーニャちゃん」は、死ぬときまで常に彼女の傍に……。



テテスの遺言

月社会では保守的な階級制度が敷かれており、生活を営むうえでその制約はさまざまに絡んでくるという。テテス・ハレは、かつてディアナが地球から連れて来た移民の子孫だが、その社会的扱いはかなり低いものだった。親の苦労をひしひしと感じつつ育った彼女は、名誉市民の座を手に入れるためディアナ暗殺を引き受ける。だがその結末は……もの悲しかった。

「ディアナ･･･私の ･･･罪」ディアナ・ソレル

Earth People on the Moon 月の地球人

W

差別と共存

およそ100年前、ディアナ・ソレルは部下とともに地球に降りた。そしてその滞在のうちに、新たな星での生活に希望を見いだす者たちが出てきたという。彼らの意見を容れた彼女は、何人かの部下を地上に残し、そして何人かの地球人を月へ連れて帰還した。しかし、それが後に思わぬ悲劇を生むこととなる。

そして今、いわれなき差別に耐えしのぶ者たちがいた。当時、希望に燃えて地球や月に移り住んだ者の末裔である。人間にとって差別とは決して越えられぬカルマなのか？　状況と戦う彼らの姿は、それぞれ真剣で切実だ。

ディアナのキエル

ディアナとしてしばらく暮らす間に、キエル・ハイムはムーンレィスの内情に最も詳しい地球人になっていった。違う星で育ったとはいえ、同じ人間であることに変わりはない。そのことを充分すぎるほど理解した彼女は、女王として両者のかけ橋となるべく毅然と振るまい続ける。ディアナとの入れ替わりがばれた後も、DCは彼女とディアナの両者を必要としていた。それはDCの地球人に対する偏見を彼女が解消した証でもあったのだ。

❺DCの専行を阻止した名演説は、月の女王でも地球人でもなく、人間としての言葉だった。
❻すべての人の共存を願い、キエルとディアナの心は一つに。
❼DCのなかには、ディアナとキエルの区別なく敬意を払う兵も。

月と地球のはざまで…

MOON RACE ON THE EARTH

❽ムーンレィスが地球の製法で焼いたパンを万人に売る。その行為には、彼の哲学が込められていた。
❾パンを焼くことで自分の平和論を貫こうとした彼は、MSを売却して資本金に。
❿ムーンレィス居留地からの脱走者を援助。彼に国境はない。
⓫地球のとある祭り。キースの計らいで、ムーンレィスも参加。

キースのパン屋

地球でパン屋を営むムーンレィス、キース・レジェ。「食べたい者にパンを売る」という彼の営業方針は明快そのものだ。もちろん敵味方関係なく、誰にでもパンを売る彼を非難する声もなくはない。しかし彼は言う。ミリシャだDCだという区別は、どこかの大人が勝手につけたもので、パンを食べるという行為にそんなものは何の意味も持たない、と。空虚な肩書きの間で起こる戦争。その無意味さに、彼は彼なりの抵抗活動を続けている。

地球のムーンレィス Moon race on the Earth

レット隊の苦労

100年前にディアナとともに地上に降りたムーンレィス高官。そのなかで地球に残った者たちはその後、なぜか地球人との交流を絶ち、ひっそり独自の生活を送ることになったという。その末裔こそが、レット隊なのである。彼らは女王の再降臨を心から喜んだ。だがエリート集団DCは、レット隊を地球に汚された蛮族と見なし、冷淡な態度をとる。地球からも月からも受け入れられない彼らの支えは、代々続いたディアナ信仰の記憶のみだった。

⓬衣装や歌や踊りなどなどレット隊の風習は独特だ。長年にわたる隔離された生活が、彼らだけの文化を生み出したのだ。
⓭同じく地球に住むムーンレィス、ローラは月に味方しない。その事実にレット隊は激怒。∀に変装して地球人を襲った。
⓮もはやムーンレィスには見えないアナクロなレット隊は、DC兵たちの嫌われ者。孤立した彼らの救いはディアナのみ。
⓯レット隊は月とともに暮らしてきた。彼らにとってそれは心の故郷であり、敬愛するディアナの象徴でもあったのだ。

迷える月の民

STORY5

→キースは地球と月、双方にパンを売り、工場周辺を中立としていた。

←戦闘の合間のひととき。ギャバンはソシエの帽子を繕う。彼なりのプロポーズであった。
↓テテスはパン工場で働く月の帰還民・トロイをだまして、∀奪取に協力させる。

蔑(さげす)**まれた者の叫び**

↑∀でトロイの作業を手伝おうとしたロラン。倉庫に近づくと中からテテスが現れた。
→∀の行動を不審に思ったディアナが駆けつける。だがテテスの操る∀に捕まってしまう。

←↓ロランはキャロップのホバーで小麦粉をまき散らした。視界を奪われたテテスは地上でロランと格闘。その時、ミドガルドの拳銃がテテスの額を撃ち抜く。

→テテスの母親はディアナが地球から連れてきた。そのことにディアナは悲しみを覚える。

ムーンレィスの闇

ロランは食糧補給のため、キースの
パン工場へギャロップを向かわせる。
そこにはディアナ暗殺を企てたテテスが
正体を隠して紛れ込んでいた。パン工場の
工場長はムーンレィスであるミドガルド。
ミドガルドこそがアグリッパの命(めい)を受け、
ディアナの命を狙う張本人だった。
∀を見たテテスは、同じパン工場で働く
トロイをだまし、奪取作戦を決行する。
∀をディアナ・カウンターに持っていけば
ディアナ暗殺以上の手柄になる。
地球人を母親に持つため、ムーンレィスから
迫害されたテテスは、名誉市民となるために、
どんなことでもやる覚悟だったのだ。
一時は∀のコクピットを占拠したテテス。
だがロランの作戦で奪取は失敗してしまい、
格闘になってしまう。その時、ミドガルドの
銃が火を噴いた。ミドガルドがテテスを
見限ったのだった。テテスは絶命し、
ロランは大きな衝撃を受けていた。

←ソシエはプロポーズの返事を保留したまま。断る理由もなく、結婚の方向へ向かう。

↑兵站部隊のアナンは、レット隊に対して強い偏見を持ち、差別をしていた。

略奪部隊の意地

ソシエとギャバンの結婚は、確定的になった。ミリシャ内はその話題で持ちきり。一方、ディアナ・カウンターでは、レット隊が軍から不当な扱いを受けていた。村から物資を略奪するという役割を押しつけられた上、整備も受けられない。地球帰還民の末裔であることが理由の差別に、キャンサーは自分たちがムーンレィスであることを証明するための作戦に出る。フラットにヒゲを取り付け、略奪を行うレット隊。∀の仕業に見せかけ、ミリシャの分裂を狙ったのだった。だが、本物の∀とロランが出動。地球に帰還したなら、地球人にとけ込めば良かったと言うロラン。だが、キャンサーは共存はあり得ないと叫ぶ。レット隊は撤退し、戦いは終わった。テテスもレット隊も月の女王が各地に残した部下たちの末裔。彼らの苦悩の元凶は、自分だと考えるディアナは、戦争の暴走を食い止めるために、月に戻る決心をした。

偽∀ガンダム現る!?（ターンエー）

↑∀の偽物を演じ、野戦病院から略奪を行うレット隊。
→やきもちを焼くロランを楽しむソシエを、ディアナは叱った。

↑同じ月からの帰還民だが、ロランとキャンサーの考えは全く違う。
→戦争は拡大する一方。ディアナは収拾のため月に戻る決心をする。

←闇に紛れて、同時多発的に略奪を行うレット隊。夜明けと共に、∀がレット隊を急襲。

CHARACTER

レット隊

ディアナへの無私の忠義！地球生まれの誇り高きムーンレィス!!

ディアナの忠臣たちの子孫

100年程前、ディアナが地球へ降りた際に護衛として付き従っていたムーンレィスたちがいた。ディアナが地球を去る時、彼らは地球に残ったらしい。理由は不明である。何か事故が起きたのかもしれないし、あるいは愛する者が地球にできたのかもしれない。ともかく彼らは地球に住むことになった。そして100年余り後、ディアナは再び地球の地を踏む。すべての月の民を地球へ帰還させるために。彼女の前に彼らは再び現れた。100年もの時を隔て、変わらぬ忠誠を捧げるために。ただ、ディアナ・ソレルのためだけに……。

↓キャンサーの数代前の先祖は、コージン・カフカ。血気盛んな人物だったらしい。ムロンの先祖はアンキーラ・ムロンで、美しい伊達男だったらしい。ムロン・ムロンと似ているそうだ。

独自の文化

レット隊の先祖は地球に住む際、外界との関わりを持たぬように隠れ里を形成した。理由は不明だが、もしかしたら野蛮な地球文化に染まらないためだったのかもしれない。しかし長い年月は、徐々に彼らの文化を地球文化と融合させていく。100年もの間に醸成されたのは、月を崇拝の対象とする独特の概念（東洋の十五夜の影響が大きいのかもしれない）、地球の民謡の影響を受けた歌と踊り。さらに閉鎖体系ゆえの結婚の概念の変貌も大きな特徴だ。彼らの間では親族意識が非常に濃く、強いのである。

↑レット隊にとり故郷である月が祈りの対象に変容したのは、長い年月の間に望郷の念が変化していったからかもしれない。
→月の光には人間の精神を高揚させる力があるという。レット隊がどこでも踊りや歌を捧げてしまうのはそのせいかも……？

ディアナ・カウンターとの確執と差別

レット隊とディアナ・カウンターは、ともにムーンレィスである。だが共通点はそれだけでしかない。生まれが同じであっても育ちが違えば仲たがいするのは当然のことだろう。レット隊から見ればディアナ・カウンターは鼻持ちならない連中の巣窟で、ディアナ・カウンターから見ればレット隊は、とてもムーンレィスとは思えないほど野蛮で地球の文化に汚染された未開人なのだ。この溝はとてつもなく深い。そのため、レット隊は、ディアナ・カウンターから補給・整備・運用面などで大きく差別を受けている。

STORY6 懊悩と安寧

←ギャバンにウェディング・ドレスをもらうソシエ。彼の優しさに彼女の心は揺れ動く。

↑新聞が発行停止になったことを知るフラン。
→敵・味方を区別せずにパンを売り続けることで、完全な中立地帯をつくろうと頑張るキース。

↑キースに厳しく非難されたロランはショックから立ち直れず、一人で夜を過ごした。

↑迷いを振り払い、必死になってDCの激しい攻撃からウィルゲムを守るロラン。
→ロランたちの活躍で、離陸するウィルゲム。DCはウィルゲムを攻撃できない。

↓DCとの戦いが終わり、ギャバンは元気のないロランを励ました。

異なる立場

ウィルゲムのテスト飛行が一両日中に
行われることになった。この情報を察知した
ソレイユでは、攻撃準備が進められていく。
そんな大事な時に、ロランは独断で
行方不明のディアナを捜しに出掛けてしまう。
戦況は過酷さを増していき、
DC（ディナイ・ゼロンヌー）の部隊は町を襲い、食料を略奪する。
そしてキースに「グエンの道具となって
人殺しをしている！」と非難されたロランは、
自分の存在と行動に悩み苦しむのであった。
翌日、夜明けとともに、DCがウィルゲムの
離陸を阻止しようと攻撃を開始する。
ロランは迷いを振り払い、∀（ターンエー）で出撃し
ビームライフルを放つ。ミリシャはロランの
参戦によって戦いを優勢に進め、
ウォドムの攻撃からウィルゲムを守った。
そして敵と味方が見守る中、
ついに戦艦ウィルゲムは空に舞い上がる。
迷いを断ち切ったロランだが、その間に
ソシエの気持ちを見過ごしてしまうのだった。

コレンの執念

一度月に帰る決意をしたディアナは、
記憶を失ったコレンと行動を共にしていた。
ソレイユに向かう二人は、
その途中で小さな村の祭りに遭遇する。
祭りは地球人とムーンレィスが
一緒になり、華やかなムードで行われていた。
コレンとディアナは村の子供たちや大人たち
と触れ合い、楽しい時間を過ごした。
そこにディアナを捜しにきたロランたちも
到着、ついに二人は再会を果たす。
しかしコレンは祭りの山車として用意された
∀を見て、攻撃しようと暴れだしてしまう。
祭りがメチャメチャになるのを避けるため、
ロランはディアナの指示で
そのハリボテの∀を村の外に持ちだした。
しかし打倒ガンダムへの執念を燃やす
コレンの勢いは止まらない。
そこでロランは、ハリーの協力を得て
コレンにハリボテの∀を倒させ、
彼の積年の想いを遂げさせるのだった。

↑新しい兵器を探しに、ロスト・マウンテンに向かうギャバン。ソシエとの最後の会話。
←コレンの要望で村の祭りに立ち寄ることになったディアナ。村人の歓迎を受ける。

→子供と無邪気に会話するコレン。山車の∀を見るまでは穏やかだった。
↓ロランは暴れるコレンを必死に説得するが、まったく効果がない。

→∀を見て過去の記憶が蘇ったコレン。手下のヤコップ、ブルーノと再会して大喜び。

安寧の刻は訪れた……

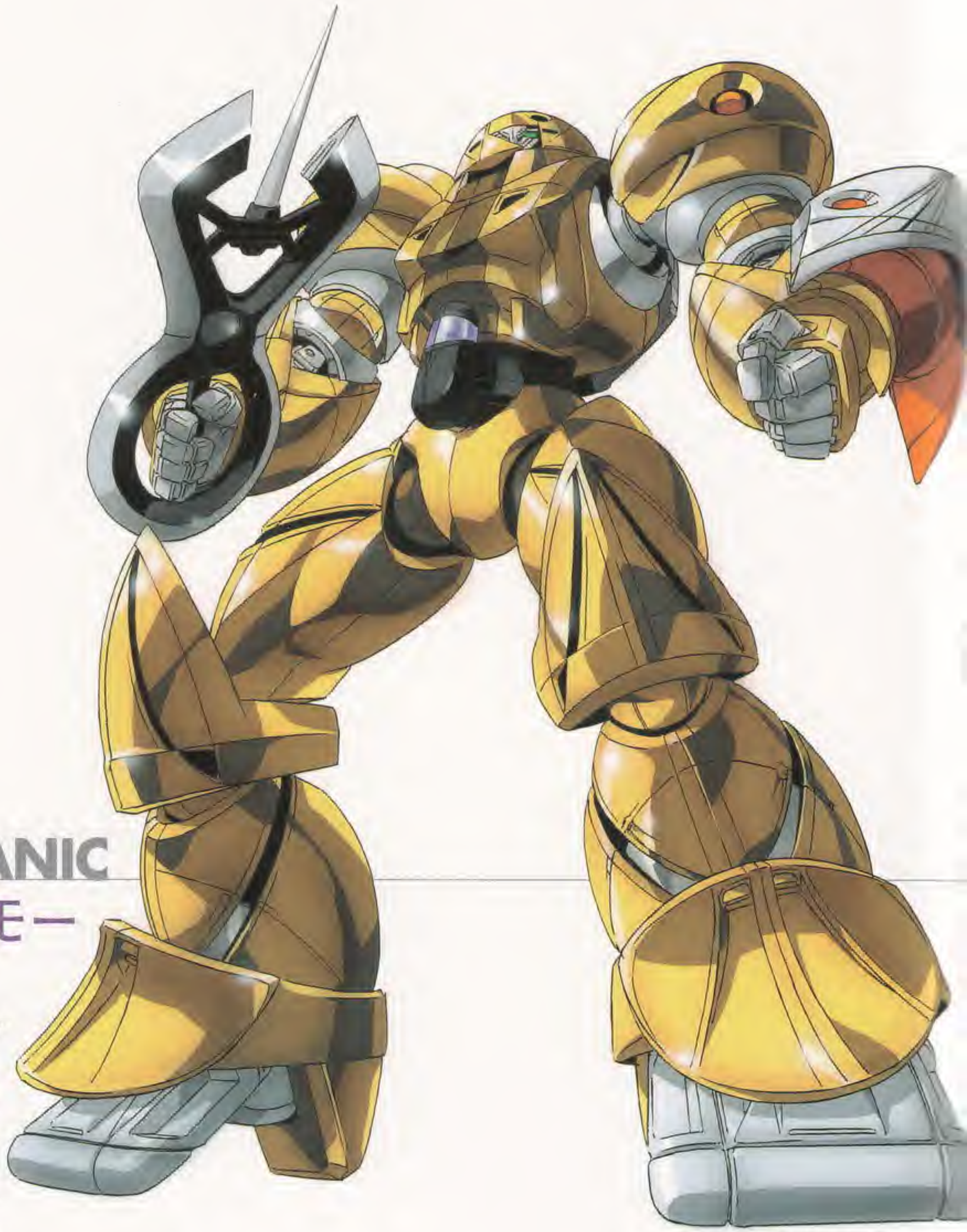
←ロランはハリボテの∀を使って、あたかも本物の∀を倒したようにコレンに思わせた。
↑宿敵の∀を倒したと思い込んだコレンは、再び修行僧のような穏やかな心を取り戻す。

女王に仇なすものこそ我が怨敵

MECHANIC スモー

美しくも恐るべき戦闘者

ディアナ・ソレル親衛隊が用いるＭＳスモーは、∀と同じく過去の歴史の遺産である。機体や武装以外の補修部品などは数多く月面のマウンテン・サイクルから出土しており、十分にストックされている。だがスモー本体には、現在のムーンレィスの技術を遥かに超えたテクノロジーが使用されているため、この機体を量産することは不可能と判断された。結局、新規に専用の武装を開発することに決定する。武装の完成後、本機は親衛隊の手によって各種運用試験や模擬戦闘訓練にかけられた。模擬戦闘で示されたスモーの戦闘力は、驚異的なものだったらしい。試験管理官は後に「スモーほど美しく、そして凶暴さを秘めたＭＳは見たことがない」と知人に語ったという。



原画・中田栄治　仕上・武遊

→女王の忠実な「剣」として。黄金のスモーを駆る親衛隊隊長ハリー・オード。ムーンレィスの中でも指折りのＭＳパイロットである。

溢れ出るそのパワー

スモーのエネルギー・プラントは胸部のＨＰＨＧＣＰ（螺旋位相型超振動ゲージ場縮退炉）である。その理論や構造については一切明らかにされていないが、エネルギー効率と出力が非常に高いものだということは言うまでもない。そのためか、スモーは徒手格闘戦において絶大なパワーを発揮する。さらに出力の高さは、そのままスモーの脚部に装備されたＦＲＰ（空間斥力処理装置）ユニットの推力へとフィードバックされるのだ。

スモーは、鍛え抜かれた太古の格闘士のごときスパルタンなボディ・ラインと、独特のフェイス・パーツが見るものに特異な印象を与えている。まさに本機は女王の剣・親衛隊専用MS にふさわしいといえるだろう。

↑ミリシャのMSゴドウィンにショルダー・アタックをかけるスモー。ウェイト差が大きい敵機には、このような攻撃で十分なのだ。

←ゴールド・スモー対シルバー・スモー。シルバーにはディアナ・カウンターのボゥが搭乗している。腰部のフライト・アシスト・システムが邪魔になっている。

←斬撃兵装ヒートファンでハンマーの鎖を切断する。ヒートファンは高熱を帯びた刃で目標を切り裂く。

スモーの戦闘力

スモーはVと同じく、あらゆる戦術環境に対応する汎用機である。そのため、外装式の武装を持たない状態であっても戦闘力は高く、フラットやゴッゾー相手ならば、徒手格闘であっても十分相手にすることが可能だ。この機体の操縦システムはVに似たタイプの学習システムを搭載している。このシステムは、パイロットが機体を操縦するたびに、機体側コンピュータがパイロットのクセなどを学習し、コントロールが簡略化されていくというものだ。どの程度動きを補正すればいいのかなど、人間の手を煩わせることなく、機体が自分で判断していくのである。

ハリーのスモーが、他のＭＳよりも圧倒的に強いのは、こうした要因もあるのだろう。

←ヒートサーベルを振りかざしてスモーに襲いかかる2機のムットゥー。だがハリーには歯が立たない。

↑スモーの主兵装ビームガン。スモー専用として開発されたが、対艦戦闘は想定しなかったため、出力はVのライフルより低い。

→マニューピチの市街を跳躍するスモー。本機はあらゆる戦術環境に適応できるといっても過言ではない。

第4章 禁破られし刻

欲望が人々を包み込んだとき
禁忌の扉は開かれた

過剰な支配欲は人々の心を歪ませ
忌まわしい過去の記憶は
忘却の彼方へと追いやられてしまう

人は何度同じ過ちを繰り返せばわかるのか
本当の強さは力ではなく
手を結ぶことだということに
いつになったら気づくのだろう

共存か　滅亡か
答えは風だけが知っている

原画・米山浩平　仕上・横山さよ子　背景・アトリエ・ムサ
特殊効果・マリックス　撮影・旭プロダクション(新矢秀和)

核をめぐる争いの果て

STORY7

†ハリーと再会したディアナ。彼女は地球と月を結ぶ聖域が、汚されていることを危惧していた。

†ロスト・マウンテンに向かうギャバン。そこでゼノア隊と出くわしたのが悲劇の始まり。
←核爆弾を奪おうとするボルジャーノン。何も知らない彼らの行動に、ゼノアは苛立つ。

†ミリシャとの戦闘によって、核爆発が起きることを恐れたゼノアは必死にギャバンたちを説得。しかし彼らはそれを、ゼノアが兵器を渡さないための作戦と解釈した。
→核爆弾の信管作動を察知し、恐怖に戦慄くロラン。全滅を阻止するため、全軍に可能な限り遠くへの離脱を促す。

禁忌（きんき）の封印は解かれ、閃光は放たれる

†ギャバンを残して、ロスト・マウンテンから撤退することに怒るソシエ。核の恐ろしさを知らない彼女は、その威力を理解することができなかった。
→封印された黒歴史が再び蘇る瞬間。それは再び地球が崩壊し、全ての人間が絶滅することを意味する。

→核爆発の光を見つめる二人。ディアナはこの争いを一刻も早く解決することを再び決意する。

よみがえる悪夢

ハリーと再会したディアナはソレイユに戻り、
久しぶりにキエルと対面する。
その頃、ギャバン率いるスエサイド部隊は、
新兵器を求めてロスト・マウンテンと
呼ばれる禁忌の山に来ていた。
一方、ひと足早くその山を調査していた
DC（ディアナ・カウンター）のゼノア隊は3機のMS（モビルスーツ）を発見、
さらには核爆弾も発掘してしまう。
そこにスエサイド部隊が登場し、出土品を
奪おうとする。核の恐ろしさを知るゼノアは
なんとか両者の衝突を避けようと説得した。
しかしスエサイド部隊は核爆弾を持ち去り、
その場に駆け付けたレット隊と戦闘を開始。
このままでは核が爆発してしまう……。
両軍に必死の警告を発するゼノア。
ギャバンの援護に向かったロランは、
その警告を受け、敵味方を撤退させるように
協力する。しかし信管作動を察知したため、
ギャバンを救う前に避難せざるを得なかった。
そして凄まじい閃光を放ち、核は爆発した。

平和への願いは一人の少年に託された

←爆発の起きた現場に立ち尽くすロランたち。まだ周りには有害な放射能が残留している。
↓未だ婚約者のギャバンを失った実感を持てないソシエ。爆発の跡を寂しげに見つめる。

←核爆弾をボゥに渡すことを拒否し、追いかけられるゼノア。そんな状況で偶然ロランたちに出会う。ゼノアはロランたちを信頼し、核爆弾を山の中に隠すように頼む。

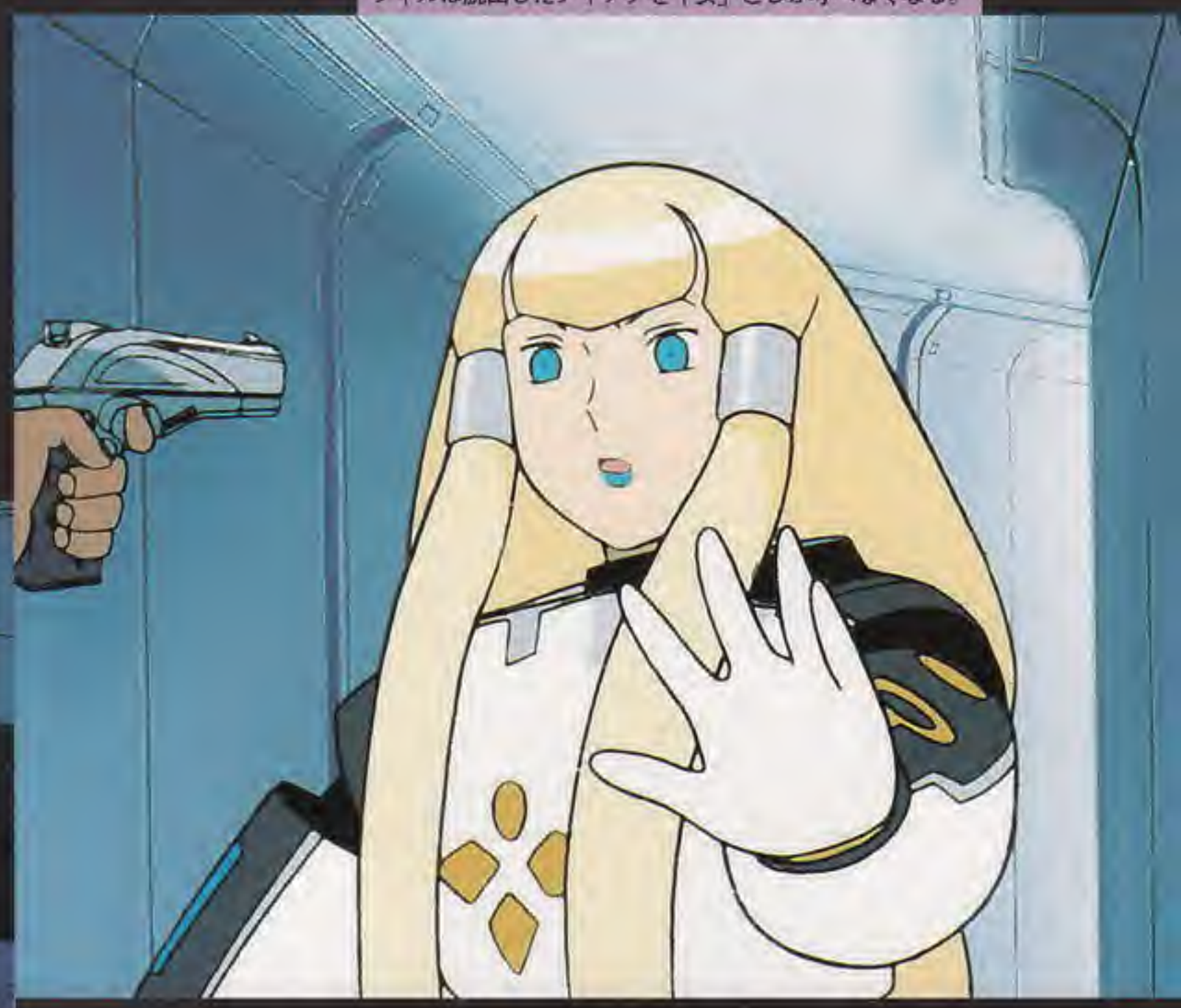
←ソシエとメシェーは、ゼノアと共にソレイユに行き、和平交渉に臨むことになるのであった。

←ソレイユでDCの攻撃を受けるソシエたち。和平交渉の願いはDCには届かなかった。
↓ソシエたちをかばい攻撃を受けたゼノア。核爆弾の行方を心配しながらこの世を去る。

DCの内部分裂

ロランたちは核爆発が起きた場所を訪れる。
彼らの目の前に広がる巨大なクレーターは、
爆発の威力を物語るものであった。
そしてロランは、ディアナに会って戦争の
早期終結を直訴しに行くことを決意する。
一方DCのゼノアは、2発の核爆弾を
所有していた。彼は二度と同じ惨劇を
繰り返さぬよう、永久に封印しようと考える。
ロランたちはソレイユに向かう途中、
ゼノアと出会った。そこでロランは
ゼノアに核爆弾を隠すように頼まれる。
その頃ソレイユでは、フィルがディアナの
軟弱外交を批判し、政権の委譲を要求。
ディアナは強硬な態度でフィルの野望を
退けたはずであった。しかしそんななか、
ゼノアと共に和平交渉にソレイユまで来た
ソシエたちに、DCが戦闘を仕掛けてしまう。
騒然となった状況でディアナの身を案じた
ハリーは、キエルをディアナと偽り
ソレイユから脱出させたのであった。

↓フィルに銃口を向けられるディアナ。この時ハリーが、キエルを連れ出したことによってフィルは混乱。この後、フィルは脱出したディアナを「女」としか呼べなくなる。



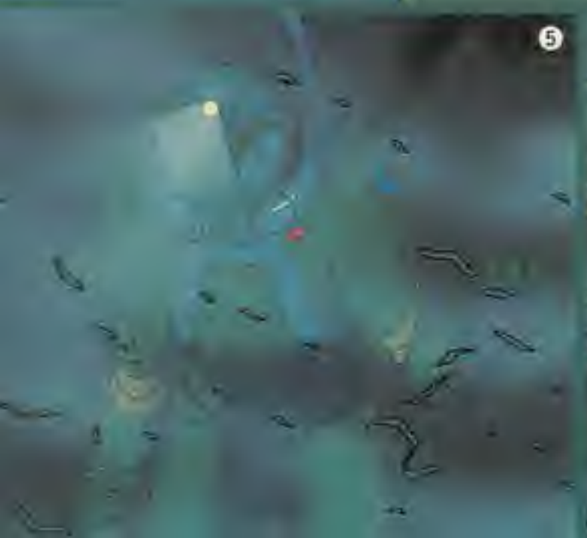
歴史は繰り返す……

夜中の夜明け

❶気が遠くなるほどの長い年月を経て、再び禁断のスイッチは作動してしまった。不気味な閃光が地面の底からわきあがって……。
❷その後、巨大なエネルギーが、光とともに地を裂いた。ゆっくりと、しかし確実に、大地は狂気の光の中へと溶けていく。
❸心の底から恐怖を感じる轟音、そして波動。夜の闇は妖しい雲を中心にかき消され、一瞬だけ不思議な色をした夜明けが世界を覆った。いくつもの魂が天に吸い込まれた瞬間である。

ロスト・マウンテン

❹そこはまるで、月のクレーターを見ているような光景であった。生命の鼓動は微塵ほども感じられることはなく、ただ黒く平らな地面が地平線の彼方まで続くのみ。荒れ果てたこの大地に近づくものは、もはや全くといっていいほどいなかったという。
❺不自然に地下に通じる坑道が、かつて人が利用していたことをかろうじて示していた。ゼノア大尉率いるＤＣ調査隊が、その内部を探索する。
❻その地下で見つかったものは、なんと地球にはすでにありえない核弾頭であった。まだ死んでいないと思われる悪魔の兵器。ここは踏み込んではならない領域だったのだ。



Wo

「ワシら山師なら、
ぜったいに近づかんという山だ」
シド・ムンザ

核と黒歴史

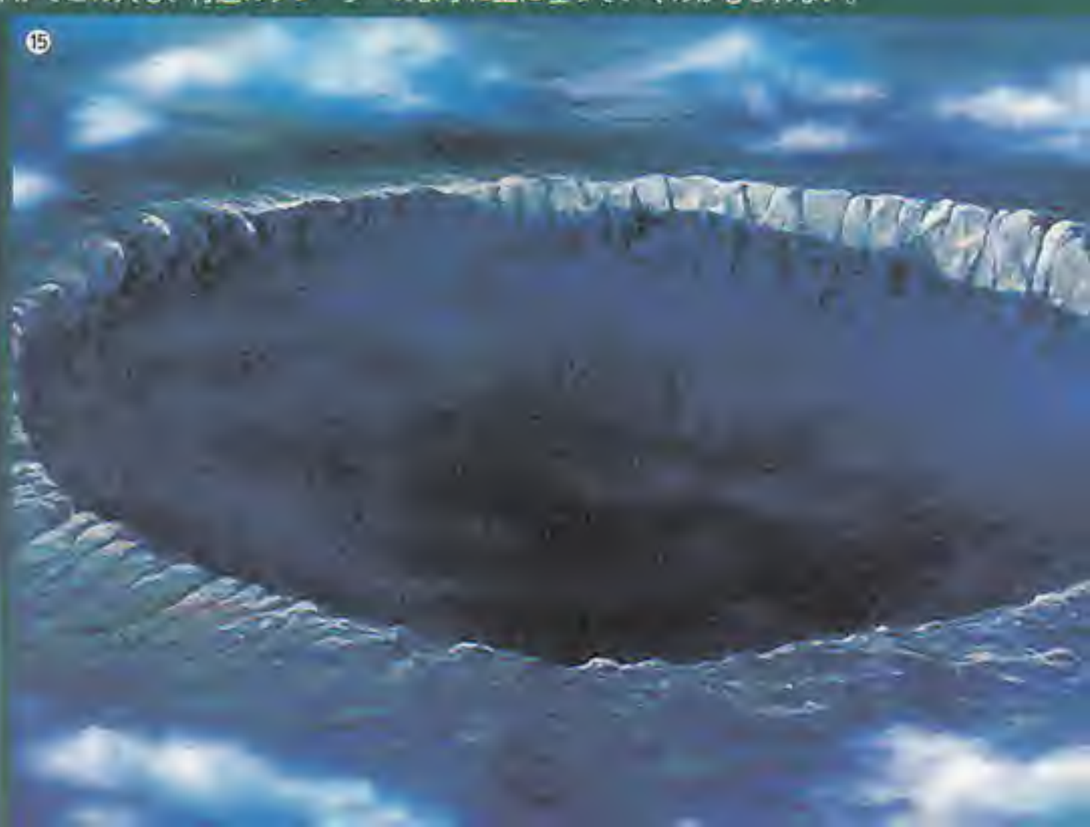
WORLD

封印された過去

黒歴史とは、何が起こったかさえわかっていない歴史の空白部分のことを指している。しかしその時期にまつわる伝説は多々残されており、なかでも最も数多く耳にするのは、まさにこの世の終わりとも言うべき、無差別大量殺人兵器による大戦争を示唆した内容のものだ。以前の式典において、ディアナに扮したキエルは言った。つらい過去ばかりでは人は生きてはいけないから……と。だがそれを忘れた人々は、再びその禁忌に触れようとしている。核に限らず、この戦争自体がそうであるように。歴史が黒である必要は、もうそろそろなくなっているのかもしれない。

❼放射性物質であることを示すマーク。地球で見つけたものだが、これは月と共通らしい。
❽核の恐怖は、原子力の運用法を知っているムーンレィスなら、知っていて当然のことだ。
❾だが地球人は、核のことなど何も知らない。手荒に扱うスエサイド。ゼノアに緊張が走る。
❿かつて地球は、人が住めなくなるほど汚染され、生き残ったのはごくわずかとの話も。
⓫核爆発に反応し、ギャロップの防御シャッターがオートで閉じた。過去の歴史の証明だ。
⓬∀のコックピットにも放射線反応の表示が。黒歴史の遺跡はやはり、核と関係が深い模様。
⓭被曝した人々の悲惨さについて、月では何がしかの記録が残っているだろうか？

⓮このような爆発がかつて何度起こったのだろうか。その度に多くの命が消え、地球は汚染されていったのか。人の希望さえ奪ったという黒歴史。そこに辿りついた人類とは、いったいどのような種族だったのだろうか。答えはすべて風に吹かれて……。
⓯爆心地の跡。地面にはえぐりとられたような巨大な穴が。その直径は数10キロに及ぶという。かつてのノックスほどの都市でも、直撃をくらえば一瞬で消滅する規模だ。しかしやがてこの穴も、付近のクレーターのように土に埋っていくのかもしれない。



交錯と流転

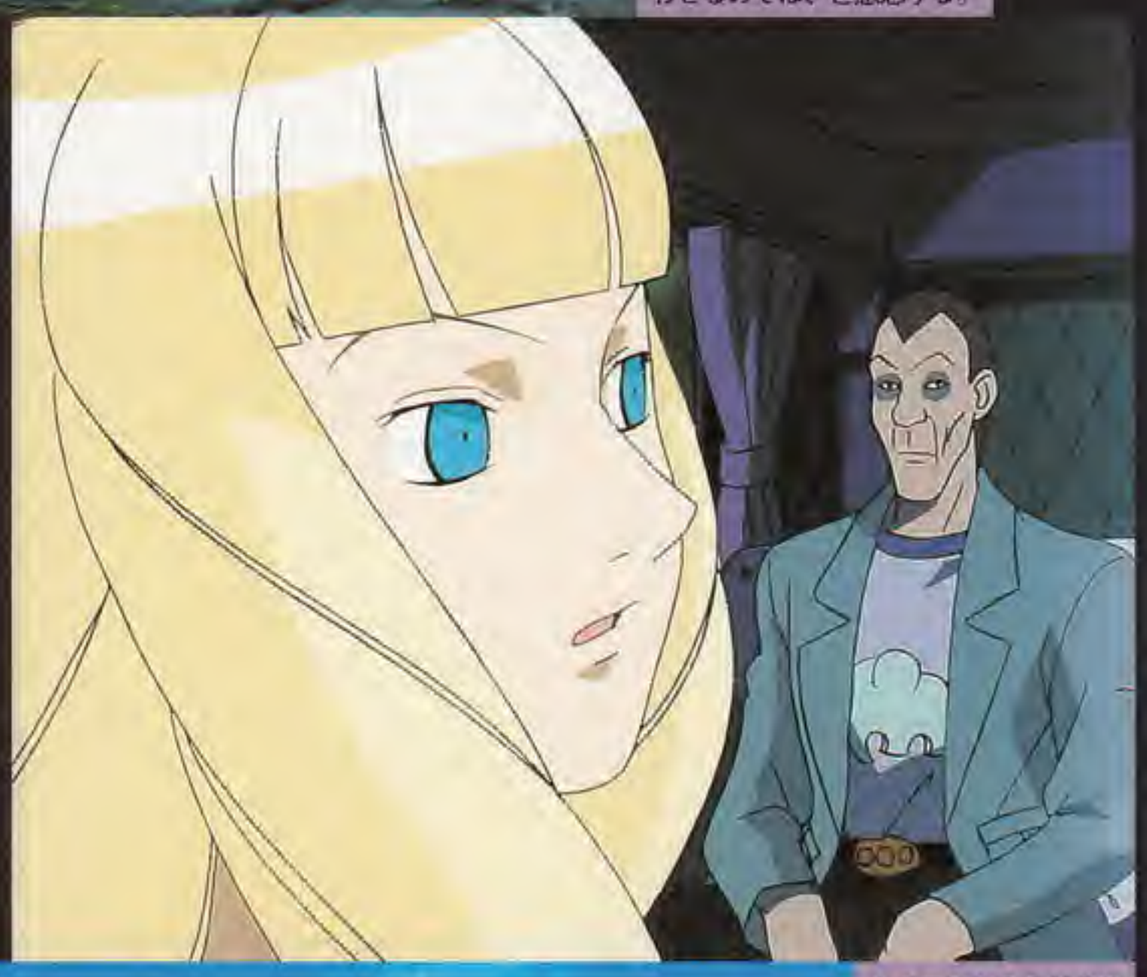
STORY8

↑ロランはゼノアから託された核爆弾を捨てることを決意。
→フィルの命令で、ディアナを連れ戻しに来たポゥ。ディアナを見たポゥは、以前抱いていた忠誠心を思い出すが…。

↑ディアナに扮したキエルは、ウィルゲムを狙うポゥに撤退を命令。だがポゥは戦闘を止めずヲとスモーに立ち向かう。
←ウィルゲムの主砲でDCのMSを撃破。その威力はMSを破壊するどころか、山を削るほど強力なものであった。

←メガ粒子砲の威力を見て、ディアナは兵器が人の心を狂わせるのでは、と懸念する。

強力な兵器は新しい歪みを生む



↑ミランからミドガルドに引き渡されたディアナ。ミドガルドは、キエルを装う彼女が本物のディアナであると確証が持てなかった。一方DCは、フィルが実権を握るようになる。
←「ギャバン！ ウェディングドレスを着た私はきれいでしょ！」ウィルゲムの出発を前にドレスを着たソシエ。ギャバンが爆死した方角に向かい、訣別の思いを込めて叫ぶ。

新たな野心

ソレイユに残ったディアナは、
キエルを装いフィルを困惑させた。
フィルは真相を確かめるため、ポゥに
脱出したディアナを連れ戻す命令を下す。
一方ウィルゲムは宇宙に上がるため、
マニューピチに向かいつつあった。
ロランは核爆弾を宇宙に捨てようと考え、
ウィルゲムで同行することを決める。
ハリーにディアナとして連れ出された
キエルはウィルゲムに合流、月に行くことを
止めるようにグエンを説得するが
聞き入れられない。ミリシャは
ルジャーナ海軍の協力で、海を渡ることが
決定していたのだ。ソシエは出発を前に
花嫁衣装を着て、ギャバンに別れを告げる。
マニューピチに向け出発したウィルゲムは、
レット隊の襲来を受けてしまう。しかし
キエルの機転で彼らを撤退させる。その頃、
本物のディアナはミドガルドに引き渡され、
月に連れ戻されようとしていた。

↑レット隊の心情を知っていたキエル。彼女の機転と説得によって、レット隊は撤退した。

←レット隊からウィルゲムを守るために戦う∀。この戦いで、海に沈んだ∀をカプルが救った。

←ディアナ不在に便乗して、DCの全権を掌握しようと企むフィルとミラン。
↓体調の悪いポゥに漢方薬を飲ませるハリー。この薬が効き、ポゥの体調は回復する。

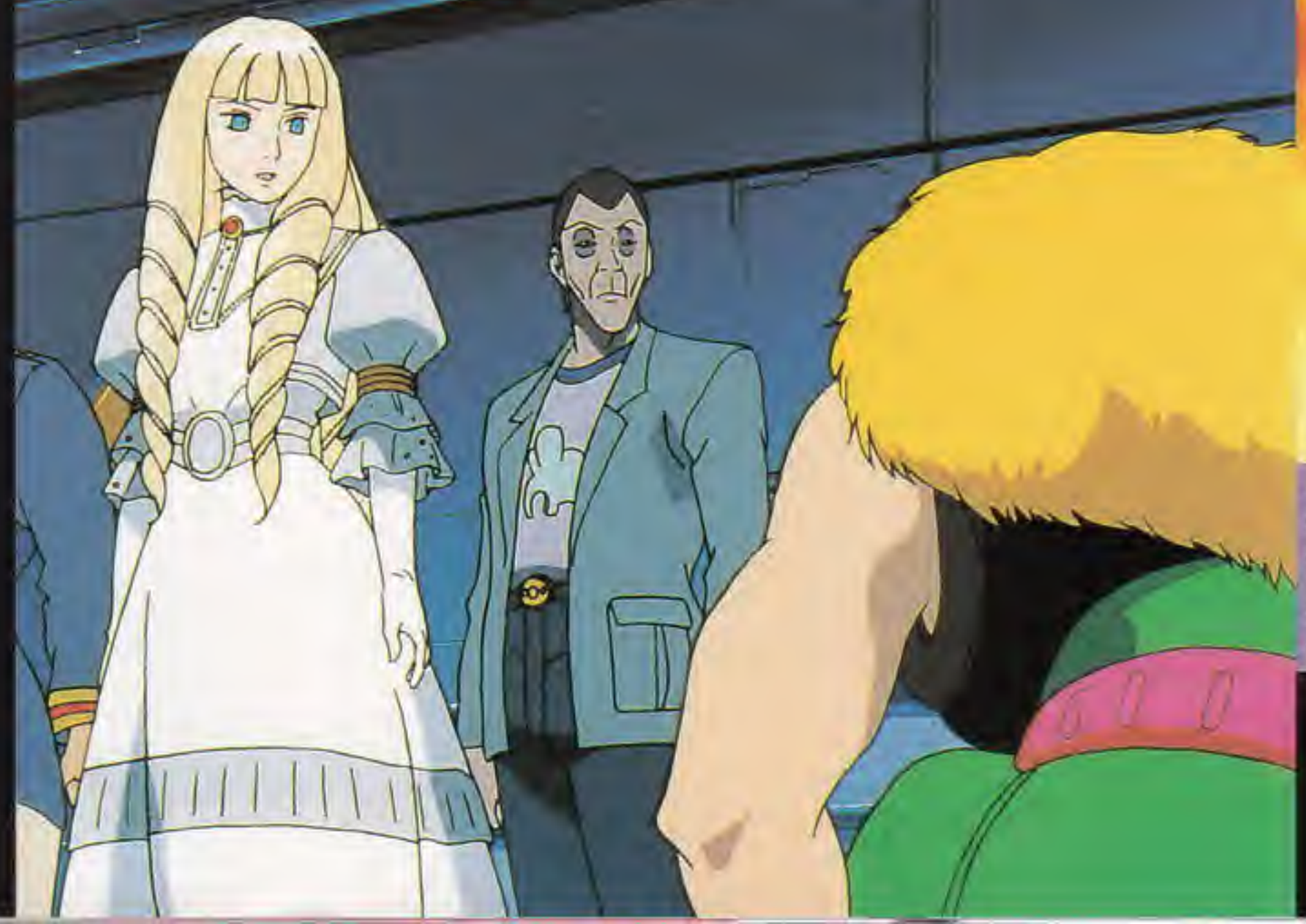
それぞれの想い

ディアナがいなくなったソレイユでは、
フィルがサンベルト地帯にムーンレィスの
統治国家を立ち上げるための演説を行う。
その結果、フィルはDC(ディアナ・コート)の兵士たちの
信頼を集めることに成功した。一方、ポゥは
名誉挽回のため、ウィルゲムの追撃に向かう。
激しい攻撃を受けるウィルゲムだが、
その危機にロランとソシエが登場。
そして二人は∀(ターンエー)とカプルの連携攻撃によって、
アルマイヤーを撃退することに成功する。
その頃ディアナは、ミドガルドの母艦に
向かう船に乗せられていた。
遠ざかるアメリア大陸を見つめるディアナ。
そこにレット隊がディアナを救うために
出現する。しかしミドガルドはその時、
降下してきた宇宙艦ジャンダルムを指さし、
自分がディアナを月に連れ戻す使命を
授かった特使であることを告げる。
そしてレット隊もディアナと一緒に
月までお供することになったのであった。

←とても息の合ったコンビネーションで、アルマイヤーの追撃からウィルゲムを守る∀とカプル。水中でカプルは充分に力を発揮し、∀の攻撃を援護する役目を果たした。

←幾星霜の時を越え、ディアナに尽くしてきたレット隊。本人から直々にねぎらいの言葉をかけられた彼らは、感涙にむせぶのだった。
↑レット隊はディアナの護衛のため、一緒にジャンダルムに乗り込んだ。彼らは今、自分たちが崇拝するディアナの状況を知らない。

様々な思惑は交差し、再び訪れる騒乱



MECHANIC

甦し戦闘機械たちの宴がはじまる……

ムットゥー

空翔ける、太古の獣

ボルジャーノンのように、MSがまだ完全な空戦能力を得ていない時代。技術者たちはMSに飛行形態への変形機能を持たせることで、空戦に対応しようと考えた。その考えは一時期廃れてしまったが、技術の進歩とともに復活したのである。ムットゥーも、そんな時代に製造された機体だったのではないだろうか？　基本フレームにはスパイン・コンセプト・フレームを用いて、構造的に簡略化された、故障率の低い変形機構を実現している。

だが空戦能力を重視し過ぎたためか、陸戦形態では、大出力推進器を備えたスカート部分が動作を阻害してしまうことが多い。事実、格闘戦を得意とするスモーやヤとの近接戦闘では、かなり押され気味の印象があった。

TRANSFORM

→ムットゥーの機体背部。十分な装甲防御を施されているとは言い難い。スカート両端に推進器が装備されている。

↓マウンテン・サイクルから発掘されたムットゥー。機体を覆うナノマシンを、工兵が洗い流している。

↓タイランのバーディー（編隊を組む相手）のバートン。ミリシャの猛烈な対空砲火にさらされる。

↓ムットゥーのパイロット、タイラン。ポゥの部下として、新たに編制されたムットゥー隊に配属された下士官。

MECHANIC ゴドウィン

本機はヤコップとブルーノが放棄したMSゴッゾーを、ミリシャが回収・改造した機体である。肩の主兵装がレールガンから対地・対空攻撃が可能な両用砲に換装され、技術力の劣るミリシャでも整備・運用が可能になった。頭頂部にカメラを備えており、人間のような二つの目は原型機同様に測距儀である。左右とも独自に駆動することが可能で、周囲警戒のためのカメラとしても機能する。パランサーは性能が不安な発掘品なので、安定性を補うために足が大型化された。

↑ゴドウィンの原型機であるゴッゾー。この機体はムーンレイスの造ったMSではなく、月で発掘されたものである。

→手前はギャロップの見張り台。ゴドウィンのコクピットがゴッゾーと同様、左胸の部分にあることがわかる。

MECHANIC ウォドム

ウォドムはディアナ・カウンターのMS部隊で、指揮官機として運用されることが多い。その名の由来である頭部ドームは前部が兵装用プラットホーム、後部には動力炉が収まるというレイアウトで構成されている。ロケット弾や大出力メガ粒子砲といった火器が主な兵装だが、マニピュレーターを用いた格闘戦を行うことも可能だ。機体設計は冗長性に富んでおり、急場の改造にも十分に対応することができる。しかしロスト・テクノロジーの究極体である∀に対しては、力不足と言わざるを得ない。

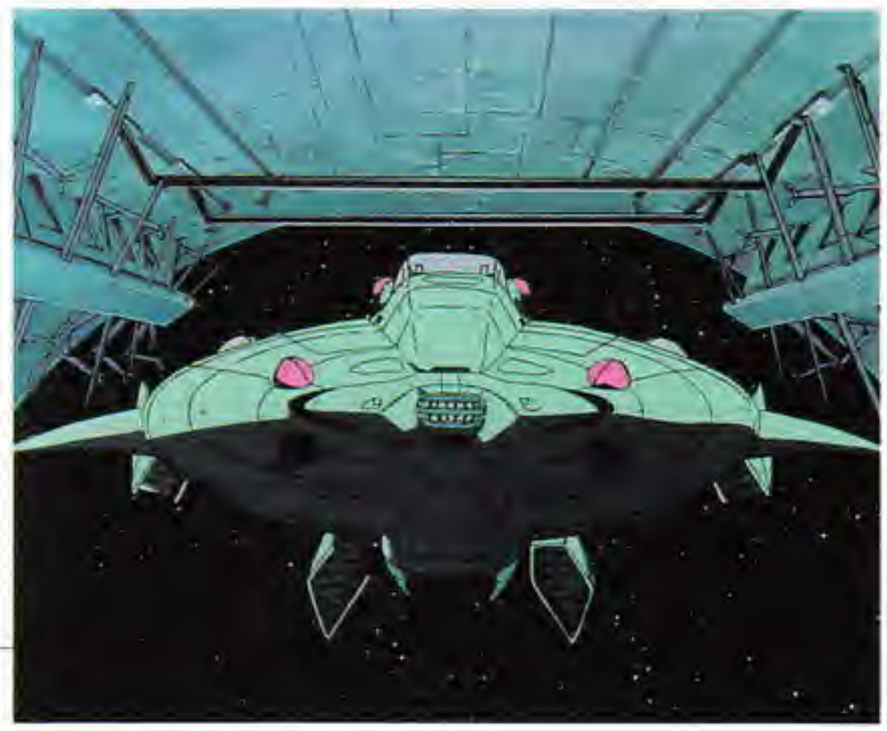
↑→ウォドムの全高は40メートル。旧時代に建造された、モビルアーマーと呼ばれる機動兵器と同じ位のサイズだ。

←ザックトレーガーに駐留している部隊の機体。塗装はブラックではなく、ミリシャのようなレッドである。

MECHANIC ジャンダルム

月の実質的行政責任者である、アグリッパ・メンテナーの意を受けて暗躍するミドガルドの艦。ディアナ奪取後、ザックトレーガーを経由して月を目指す。

艦名は現在ガリアと呼ばれている大陸の、一地方に残る古代からの単語「憲兵」と同じ意味だという。憲兵とは軍隊内の警察のことであり、軍人の違法行為などを取り締まる兵科である。このことから推察するに、本艦は建造された旧時代において、憲兵隊が用いていたことがあるのではないか、と思われる。



↓ジャンダルムの艦体上部には、大出力のメガ粒子砲が装備されている。メガ粒子砲とは、旧時代における一般的な光学兵器だ。

→ジャンダルムはウィルゲムと異なり、航空機的なレイアウトで構成される。そのため、艦橋は艦前方に設置されている。

一握りの希望を乗せて
舟は宇宙に旅立った

そこはすべてが小さく見える
果てしない空間
今起きているすべての争いが小さく見える
果てしない空間

その空間に
狂気と憎悪を捨て
すべての人たちと
愛と平和を分かち合いたいと
少年は願った

未だ見えぬ光に向けて

原画・米山浩平　仕上・横山さよ子　背景・アトリエ・ムサ
特殊効果・マリックス　撮影・旭プロダクション(新矢秀和)

天空の頂きへ

第5章

神話が語るもの

STORY9

↑DCがマニューピチに設置した砲台。ミリシャのMS部隊は、砲台の威力の前に敗退。

その偽りのない心は、神話の王を動かした

←クワウトル王に仕えるマヤリト。彼女は∀を白い悪魔と呼んだ。アデスカの神話では、白い巨人がアデスの枝を取りに現れると、再びこの地に災いが訪れると記されている。
↓激しい戦いの中、目で会話をする二人。王はロランの志を認め、協力する意志を示す。

白い悪魔とアデスカの民

マニューピチに到着したウィルゲム。
しかしそこはすでにDCに占領されていた。
DCが山に設置した砲台の威力の前に、
ミリシャは敗退する。グエンは翌日までに
砲台を爆破する命令を出した。夜明けまでに
砲台が落とせない場合は、ウィルゲムの
主砲で街ごと焼き払わざるをえない。
その命令を受けたロランたちは、
秘かにマニューピチへの潜入を試みる。
この世界樹伝説発祥の地には、古来、
アデスカの民が生活していた。ロランたちは
その王・クワウトルと、彼に仕える少女
マヤリトに出会う。アデスカの民は∀を、
災いをもたらす伝説の巨人と思い敵意を抱く。
だが、王はその白い巨人を操るロランに
光を見いだし、砲台爆破作戦に協力した。
秘密の水路を通り、王はマニューピチ市街に
ロランたちを案内する。しかしその途中、
王に不信を抱くタルカ率いるアデスカの兵に
行く手を阻まれてしまうのであった。

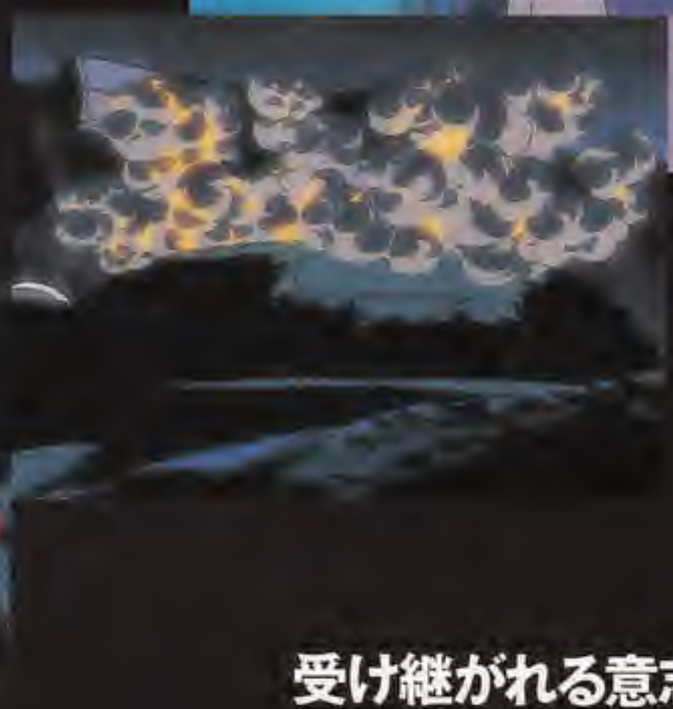
←地下水路で、王に反逆するタルカに捕えられるロランたち。牢獄に入れられてしまう。

←王の気持ちに気づかないタルカ。マヤリトはそんな彼に激怒し、王の真意を彼に伝える。
↓メガ粒子砲で街ごと破壊しようとするグエン。キエルはそれを必死になって止める。

↑マヤリトによって、初めて王の真意を知ったタルカ。彼はアデスカの兵を引き連れ、ロランたちと共にDC砲台の爆破に協力する。彼らの参加は心強いものとなった。

新しき王は古き王を倒し、その土地の災厄を払う

←自らの命と引き換えに、DC砲台の破壊とアデスカの王位継承の儀式を強行するクワウトル。彼は今まで王になる覚悟が足りなかったタルカに、古き王を倒す資格を認めた。
→タルカは「アデスの枝の名のもとに」古き王クワウトルを倒すため、火矢を放った。



←タルカの放った火矢は、王の持つ爆薬に命中する。DCの砲台は破壊され、王は死んだ。

→王と共に殉死するマヤリトに衝撃を受けるジョゼフ。彼は彼女の行為を理解できない。

←古き王を倒し、新しき王が誕生した。タルカはクワウトルの最期を胸に刻み、王権の象徴である仮面をかぶる。

→アデスカのしきたりに従い、古き王を倒すことで災厄を払ったタルカ。彼はクワウトルの意志を受け継ぎ、アデスカの王になった。そしてアデスカの民はこの新しき王に忠誠を示す。
↓ロランは「白い巨人で核を宇宙に捨てる」という、クワウトルとの約束を再び胸に誓うのだった。

受け継がれる意志

「災いが訪れた時、新しき王が
古き王を倒すことでその厄を払う」という
しきたりが、アデスカの土地にはあった。
その儀式の場から逃げたとされる
クワウトルに、再び儀式の場が設けられる。
捕えられた王とロランたちは牢獄から
連れ出された。しかし儀式の途中、
ジョゼフとマヤリトが
ロランたちを助けに現れ、脱出に成功。
砲台爆破作戦のためロランたちは
二手に分かれ準備を進める。一方、
ソシエの提案で、スエサイド部隊と
ジャラピィ部隊も街に展開した。さらに
王の真意に気づいたタルカも兵を率いて参戦。
そして王は全てに決着をつけるため、
爆薬を手に掲げる。タルカは王の心を
汲み取り、火矢で爆薬を射る。それは
砲台爆破というよりも、王の命と引き換えに
厄を払う、王位継承の儀式のようだった。
そして、新たな王がアデスカに誕生した。

CHARACTER
アデスカの民

王の中の王・クワウトル

アデスカの民を統べる王。威厳を備えた誇り高い男だが、民を案じる優しい心も持っている。マニュービチ攻略のために現れたホワイトドール（∀）を、伝承にある"白い悪魔"だと思いロランと戦うが、彼の真意を感じ取った後は、協力するようになる。だがクワウトルの立場は死ぬことによって民に降りかかる災厄を払う存在、「古き王」であったため、民からは新たな王との戦いを迫られていた。そのため行動をともにするロランたちに危機が迫ることも。マニュービチ攻略の最終段階ではミリシャの行動を阻む砲台の爆破を手伝い、最期は砲台を我が身もろとも爆薬で吹き飛ばすという壮絶な死を遂げる。王としてアデスカの民の災厄を払うために……。

↓世の終わりを示す"夜中の夜明け"。クワウトルはその時が来るまで身を潜めていたのだが……。

←いつもは王の立場を示す黄金の仮面をかぶっているクワウトル。その素顔は厳しく威厳に満ちている。顔にはイレズミが描かれている。

すべては民のために――アデスカの新たな王!!

タルカは、新しき王である。新たな王は、戦いによって「古き王」を打ち倒し、王座を継ぐ存在である。つまり、古き王と新しき王は決闘を行うことで災厄を払う表裏一体の立場なのである。マニュピチを襲った一連の災厄を払うため彼は民から次の王として選ばれるが、決闘の際に王座を継ぐ責任の重圧に恐れをなしてしまう。それを見抜いたクワウトルは、彼に猶予を与えるために姿を隠した。その結果、クワウトルは民から軽蔑されてしまう。見抜かれたことを知らぬタルカはクワウトルを卑怯者と見なし、彼を追っていたのだが……。すべての事情を知った後は、クワウトルとともにDCへの攻撃に協力する。そして、彼はアデスカの新たな王となった。

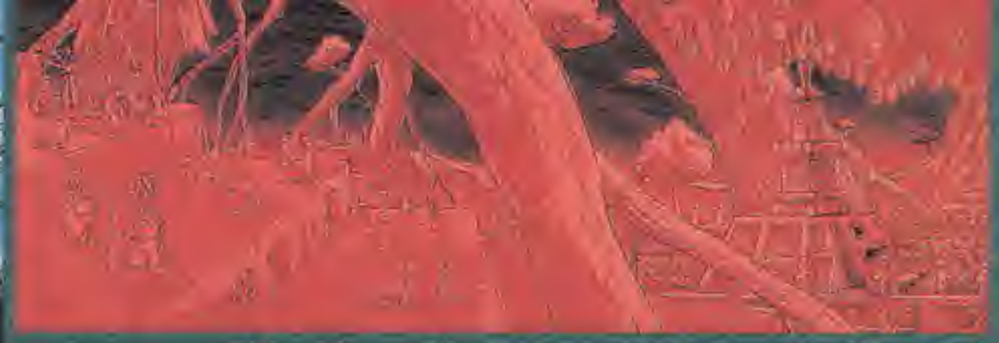
クワウトルへの献身の果てに……

マヤリトはアデスカの民ではなく、マニュピチ近辺にすむマバ族の出身である。彼女はクワウトルに仕えており、身の回りの世話などをしていた。彼女のクワウトルに対する態度は、庇護者に対する敬慕、真の王に対する尊敬、献身に足る人物への忠義といった要素が多々混じりあった前時代的な心情に満ちており、ロランたちには理解できない忠誠心だったようだ。彼女はまた弓の名手でもあり、その腕でクワウトルはもちろん、ロランたちの危機を救うこともあった。彼女はどこまでも「古き王」に付き従い、己を砲台もろとも爆破しようとするクワウトルとともに、爆死する。それはまるで、偉大なる王に殉死するかのようにも思える最期だった。

→アデスカ兵。鎧は共通だが、手に持つ武器は、剣・槍・弓などさまざまな種類だ。タルカの指示のもと、クワウトルたちを追っていた。

↓決闘から逃げたクワウトルを捜索していたテペトル。タルカの有能な部下でもある。

↓マヤリトとともにクワウトルの世話をしていた男、ヨロル。性格は臆病で、マヤリトを裏切りクワウトルの居場所をタルカに伝えた。

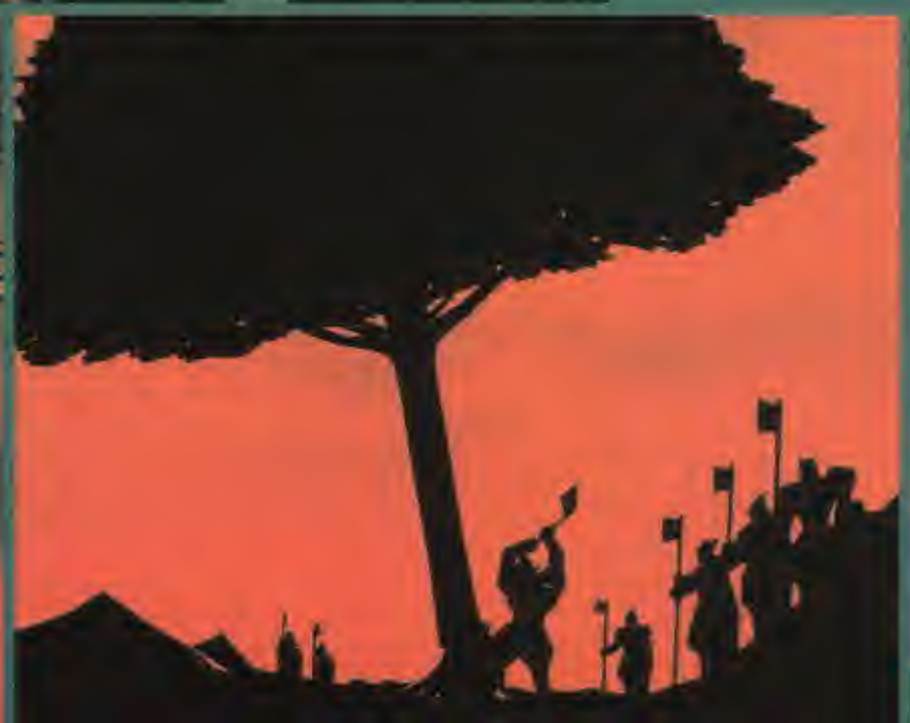


天と地を貫きそびえる木があったからこそ、
世界が始まった。
それが、アデスの木だ。
我らアデスカの民はアデスの木のもと、
大地の女神とともに生きていた。
しかしある時、
空が赤く染まった日から世界は変わった。
アデスの木を中心にして、天の巨人は地の世界を、
地の巨人は天の世界を手に入れようと争いあった。
そのために地には疫病が満ち、天の月も泣いたという。
我ら先祖たちは大地の女神を救うために、
巨人の力をもってしてアデスの木を切り倒し、
その時、一本の枝がはじけて空へ舞い上がった。
大地の女神が息を吹き返してから、
我らアデスカの民は、
アデスの枝が再び災いを招かぬように守ってきたが、
白い悪魔がアデスの枝を取りにくると
伝えられるようになった。

アデスカ王　クワウトル

Wo

神話は何を語るのか……？



アデスカの伝承

❶山の上に位置するDC基地、マニュービチをのぞむウィルゲム。ザックトレーガーに上がるための要衝であるその山には、巨大な木の切り株のようなものも。これは何かの施設跡にも思えるか……。
❷写真右上部の細く光る線は、地球から見たザックトレーガー。地元民は「アデスの枝」と呼んでいるようだ。これが実在しているだけに、アデスカの伝承も一概に作り話とは言い切れない面を持つ。
❸アデスカのクワウトル王が「白い悪魔」と認めた∀。悪魔と呼びつつも、王はロランと∀に期待を寄せてくれた。神話の言い伝えを良きものとすべく、ロランは新たに心を引き締めるのであった。

天への道

ディアナたちムーンレィスの話しぶりからも想像できるとおり、黒歴史以前の時代では、宇宙・地球間の往来はかなり盛んだったようだ。クワウトル王の語った神話にも、天と地の巨人が争った逸話が残されている。決して神話を鵜呑みにはできないが、「空が赤く染まる」＝核爆発、「巨人」＝MS、と考えると、黒歴史とつながる部分が見えてきてなかなか興味深い。ならば、「アデスの木」とは宇宙と地球をつなぐ通路のようなものだったのだろうか。

❹天から巨人が降りてくる、とはまさにこのような風景なのか。実際、黒歴史で語られる戦乱の時代には、こんな事態が多々発生していたのかもしれない。
❺蒼い地球をバックに戦う2機のMS。これもはるか昔の時代の記録だ。地球に住む者と宇宙に出た者の戦いは、宇宙開拓初期から延々と繰り返されてきたという。

白い悪魔

では「白い悪魔がアデスの枝を取りにくる」とは、どう解釈できるだろう。「アデスの枝」がザックトレーガーであることは明白で、それを「取りにくる」のは地球側からと考えるのが自然だ。とすると「地球側から次に宇宙へ上がるのは白い何かだ」ということになるのだろうか。確かにかつての地球連邦軍には、白いMSや艦が多かったが、それは連邦に限ったことではない。いずれにせよ、これが宇宙時代再来の予言だということだけは確かなようだ。

↑→今は失われたかつての歴史のなかでは、「白い悪魔」に該当しそうなものは数多く存在していたようだ。神話が果たして何を根拠に語られているのかは全くの謎だが、そこを離れても、宇宙と地球の真の歴史を語るうえで、白いMSを抜きに話を進めることはできないだろう。白いガンダムの話は、月では伝説にまでなっているのだから。

未知の宇宙へ

STORY 10

→ジャンダルムが月に向けて発進。スモーが放ったビームは惜しくも届かなかった。

←ディアナを奪い返そうと、その機会を窺っていたハリー。しかし、虚をつかれジャンダルムに振り切られてしまう。彼は憎悪と怒りをこめ、天に向かって怨嗟の叫びを放つ。

↑地球で見る最後の太陽を眺めながら物思いにふけるディアナ。そこに入ってきたミドガルドは彼女に、マニュービチがミリシャの手に落ちたことを報告する。

†敵のMS 3機から、ウィルゲムを守るV。圧倒的な強さで敵の攻撃を阻止する。戦いの途中ハリーが登場し、ディアナがミドガルドに連れ去られたことをロランに告げる。

↑敵を撃破しないロランに呆れるクエンたち。→ウィルゲムに飛び乗り、ポゥたちにさらなる攻撃を加えるV。この後、ハリーも間一髪ウィルゲムに追いつき、そして同乗する。

↑ウィルゲムの離陸を見守るアデスカの新王・タルカ。白い巨人に平和への願いを託す。

白い巨人が、アデスの枝へと飛び立つ

襲撃の中の出航

マニュービチからDC（ディアナ・ソリトン）を放逐した
ミリシャは、月に向かう準備を着々と進める。
ディアナを乗せたジャンダルムは
ミリシャよりも先に宇宙へ上がるため、
整備を急ぎ終了させて離陸した。
ハリーはジャンダルムからディアナを
奪い返そうとするが、振り切られてしまう。
ディアナは重力からの脱出を感じながら、
再び地球に帰還することを胸に誓う。
一方ウィルゲムは、ザックトレーガーの
周期に合わせて飛び立つ機会を窺っていた。
しかしその時、
ウィルゲムの発進を阻止しようと、
DCのMS（モビルスーツ）部隊が襲来する。
ポゥのスモーを始めとする3機のMSに
V（ターンエー）はハンマーで応戦、敵の攻撃を食い止める。
そんな状況の中離陸を開始したウィルゲムに、
ロランは慌てて飛び乗った。
そしてウィルゲムは、アデスの枝たる
ザックトレーガーに向けて飛び立った。

二人の言葉は一つとなり、宇宙に響く

通じ合う心

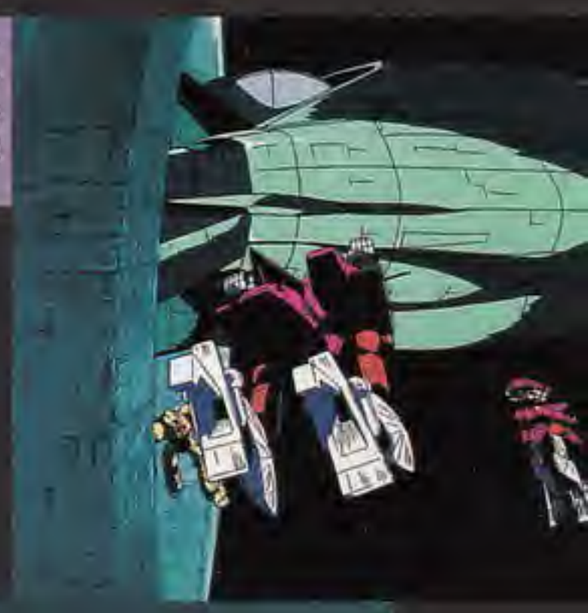
宇宙に出たウィルゲムは、∀とスモーに
艦体を支えられザックトレーガーに到着した。
しかしザックトレーガーは、ムーンレィスの
施設であるため安心は出来ない。
宇宙服に着替えたミリシャの人々は、
ウィルゲムの艦体チェックの準備を開始する。
ハリーはザックトレーガーに駐留する部隊に、
交渉する役をグエンに申し出る。
しかし、その時ジャンダルムが同じ桟橋に
いることがわかり、ミリシャに緊張が走る。
ジャンダルムにディアナを連れ戻しに向かうハリー。
ミドガルドは駐留部隊に協力を仰ぎ、
ウィルゲムとハリーを拘束する作戦に出た。
それを思い止まらせようとするハリーだが、
駐留部隊のウォドムは応じようとしない。
ウィルゲムのキエルは、
ディアナに扮して駐留部隊の説得を始める。
するとキエルの言葉を受け、ジャンダルムの
ディアナが説得を続けた。二人の言葉は
一つの意志となり、宇宙に響き渡る。そして、
それは進駐部隊とウィルゲムの戦闘を回避させた。

→ディアナは、駐留軍にウィルゲムを攻撃させないように指示する。

←ザックトレーガーに到着したウィルゲム。その真上には、ジャンダルムがいた。

→ジャンダルムが同じ桟橋にいることがわかり、ハリーは困惑する。一方、ミドガルドは駐留部隊に協力を要請。ジャンダルムの発進を邪魔させないように取り計らっていた。

→ロランとソシエは、ハリーの指示でザックトレーガーの外の警戒にあたる。宇宙から地球を見たソシエは、眼前に広がる地球の青さと広大さに、大きな驚きを感じるのであった。



→ザックトレーガーから発進するジャンダルム。ロランは去りゆくディアナを寂しげに見送る。

←↓キエルとディアナは説得によって両者の戦いを回避させた。周りの人間はどちらがディアナかわからないほど、二人はお互いの意志を感じ取り、一心同体となって説得する。

歴史が閉ざした禁断の扉

WORLD

宇宙関連施設の遺構

ウィルゲム

イングレッサ郊外、キングスレーの谷でウィル・ゲイムが掘り続けていた宇宙船は、メガ粒子砲などの強力な武装を備えた戦闘艦であった。しかし新しい力は、常に人間を過信させる魔力も備えている。ムーンレィス技術者たちの助力で蘇ったこの艦も、したたかな指導者グエンの黒い好奇心を確実に刺激した。格好の玩具を得た彼は舞い上がり、その野心をやがて膨らませていくことになったのだから。

❶ついに宇宙へと飛び立った戦艦ウィルゲム。果たして遺跡の艦は、平和の使者になれるのか。
❷ナノスキンに守られ、密かに地中で息ついていた艦が、ついに陽の下に再びその姿を現す。
❸大きなギャロップも、ウィルゲムと比べればこんなに小さく見えてしまう。
❹ウィルゲム最大の武器、メガ粒子砲が復活の一撃を放つ。山一つ消せるほどの破壊力を持つ。

❺土で覆われた村の守り神、ホワイトドールはなんとMSだった。遺跡の復活はここから始まる。
❻∀の埋まっていた付近から専用の武器も続々と発見される。写真は発掘時のビームサーベルの姿。
❼ビシニティのマウンテン・サイクルからは小型MSカプルが多数出土。
❽核の埋まっていた忌まわしきロスト・マウンテンでは、MSムットゥーも数機発掘されていた。
❾ホバーで走る移動拠点キャロップも発掘された。これでミリシャのMS運用は、ますます効率的に。

モビルスーツ

アメリア各地のマウンテン・サイクルから続々と出土するMS。ナノマシンにより保護修復されていたそれらは発見され次第、強力な即戦力として戦線に投入されていく。時代背景やその機能を考えると、当然の処置にも見えるが、それは本当にMSのあるべき姿なのだろうか。例えばロランは∀を任されつつも、それを必ずしも戦争の道具とは考えていない。家畜の運搬や洗濯出動（7）など、本編中の彼のユニークな行動は、MSの運用観を根本から考え直させてくれる。かつての科学技術を失った人類にとって、MSの発見が単なる兵器の入手と認識されてしまうことは、決してあってはならないのだ。

黒歴史の片鱗

∀の復活とともに、次々と姿を現す過去の遺跡群。それらはすべて、今の地球の技術レベルからは想像もつかない高度文明が作りあげたものであった。しかもそのほとんどは宇宙戦を想定した軍事関係のもの。ムーンレィス地球降下の話題とともに、これらの遺跡は今まで架空の物語として黙殺されてきた黒歴史の信憑性を一気に高めたのだ。もし終末への歴史が本当にあったのなら、再び道具を手にした人類は、過ちを繰り返さないでいられるのだろうか。

⑩作動中のマスドライバー。加速力を得たウィルゲムが宇宙へ飛び立とうとしている。
⑪アデスカ神殿内にマスドライバーの制御室があることを、タルカはロランに語った。
⑫隠し通路からつながる神殿地下の制御室。長い間、人の出入りはほぼなかったらしい。
⑬ナノマシンが堆積したマスドライバーを地元民は「竜の背骨の峰」と呼んでいた。

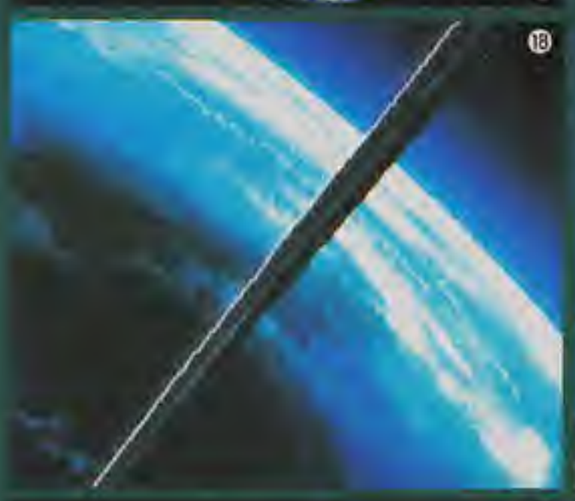
マスドライバー

マスドライバーとは物質を電磁力で加速させて高速射出する装置のことで、その原理はリニアモーターカーに似ている。一般には宇宙へ何かを飛ばすときに使用されることが多い。ザックトレーガーにしてもこの装置にしても、アデスカにこれだけの宇宙施設が集中していることを考えると、ここはかつて、地球と宇宙を結ぶ交通の要衝だったのかもしれない。

宇宙服

地球で見つかった宇宙服は2種類。∀のコクピットに備えつけてあったものが1着と、ウィルゲム内で見つかったものだ。それぞれ外見は異なるが、酸素供給や紫外線防止などの基本機能はしっかりと備わっている。DCから奪取したものに比べ、特にウィルゲム乗員用はかなりデザイン的に旧式に見え、珍しく過去の遺跡物らしい雰囲気をかもしだしている。

⑭∀専用のパイロット・スーツはロランが着用。
⑮ウィルゲム一般宇宙服。ヘルメットが大きい。
⑯グエンら上官用は、一般のものよりやや細め。



ザックトレーガー

アデスカの神話で「アデスの枝」と呼ばれていた巨大交通施設。いつの時代に誰が建造したのかは全く不明だが、これだけ大規模な施設が存在する事実は、かつて地球と宇宙の交流が盛んに行われていたことの決定的な証拠だといえる。現在はDCの駐留部隊により管理運営されているが、ディアナの命により、その利用はムーンレイスには許可されていない。

スクープバレル

⑰通称「バケツ」。この中に艦が収まれば、後は待つだけで成層圏の外まで運んでくれる。

アーム

⑱4000km以上に及ぶ長い柱が、センターハブからスクープバレルまでをつないでいる。

リニアエレベータ

⑲アーム部分の端から端までを備えつけのグリップが往復。MSが使用できるサイズ。

センターハブ

⑳ザックトレーガーの中心部にある総合コントロール・ルーム。MS隊も駐留している。

ドッキングアーム

㉑スクープバレル内に収まった艦を固定させるための装置。数本の機械の手が艦をつかむ。

㉒ザックトレーガー収容直前の写真。タイミングを間違えると衝突の危険もある。

GUNDAM SCIENCE

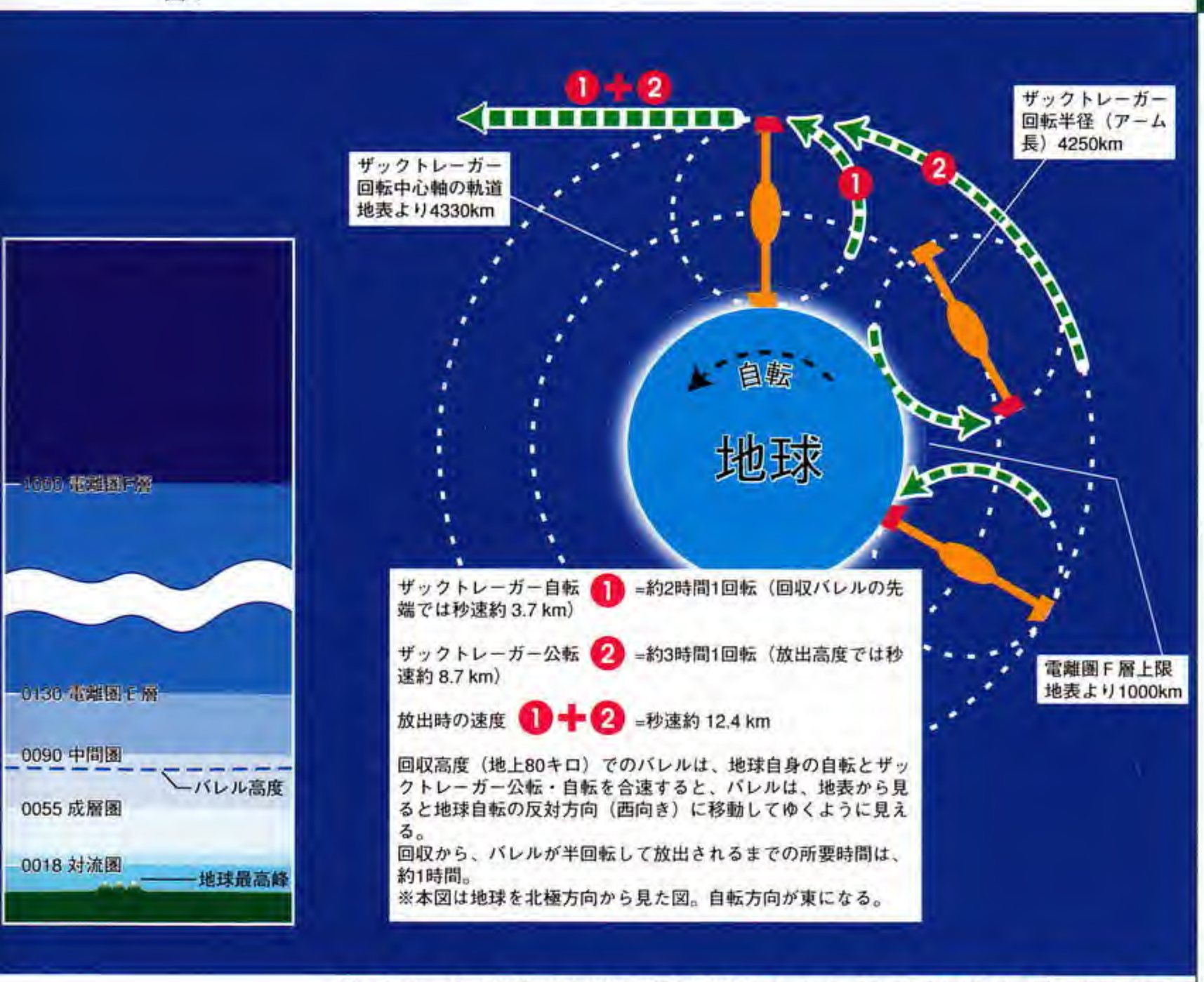
text by SHIGERU MORITA (STUDIO NUE)

旧時代の遺産たち

正暦世界をより深く理解するキーワード、それが「旧時代の技術」である。今回は、ムーンレィスが保有する「旧時代の技術」が生み出した二つの遺産について解説する。

ザックトレーガー……天空の蓑虫（みのむし）

図A



↑ザックトレーガーの仕様。静止軌道を軸に回転するロータベーターとして造られたテザー衛星の亜種である。

↓ザックトレーガーが上下に広げた“手”。スクープバレル内部には4隻までが収容可能。

基本概念

「ザックトレーガー」とは、ロケット燃料を消費することなく大質量のペイロード飛翔体を衛星軌道、あるいはそれよりも遠くの宇宙空間に揚出（ようしゅつ）させ、また帰還させるための往還システムである。その構造から、回転式軌道エレベータまたはロータベーターとも呼ばれるザックトレーガーは、赤道上空を周回するテザー人工衛星（注1）の回転力を利用し、目的の質量を宇宙空間に投擲（とうてき）する。その原理は、簡単にいえば丈夫なロープの両端に荷物をくくりつけ、それを勢いよく回転させ遠心力で放り出すことである。ザックトレーガーは自分自身の角速度を飛翔体に分け与えて宇宙に放り出す。しかし、地上の質量を宇宙に送り出す一方ではいずれ自転が止まり、機能を果たさなくなってしまう。したがって、その運用に当たっては地上の質量を宇宙に揚出するのと同時に、宇宙から地球降下しようとする飛翔体を捕捉し、その質量が持つ速度を得て全体としての運動量の収支バランスを維持する必要がある。とはいえ、ザックトレーガー自身、巨大な質量を持つ構造体なので標準的航宙艦を一方的に揚出し続けても、すぐに機能を損なうというわけではない。

ザックトレーガーの詳細については、イラストをご覧いただきたい（図A参照）。文章だけでは捉えにくい動作原理やスケールのイメージが、明確に理解できることと思う。

注1
重心が静止軌道上にあり、上下に伸ばしたワイヤで潮汐力を利用し飛翔体を投擲する衛星システムのこと。このザックトレーガー（ロータベーター）は、テザー人工衛星の一種である。ちなみにテザーとは“家畜のつなぎ綱”を意味する。

図B

構造

軌道の中心にあるのは、ハブステーションだ。ここからはそれぞれ反対の方向に、長大なテザーケーブルが伸ばされている。ケーブルの先端には、ペイロードを捕捉しドッキングするためのスクープ(回収)バレルがある。文字通りシステムの要であるハブステーションは、その内部に管制室や居住区画のほか、様々なペイロード、艦艇を収容し整備補修をおこなう工場区画などを備えた巨大宇宙ステーションだ(図B参照)。テザーケーブルを構成する部材は、ナノテクノロジーとバイオテクノロジーの所産である人工筋繊維を無数に束ねたものだ。この筋繊維は強靭さとしなやかさを兼ね備えており、半永久的に機能することができる。ハブステーションから末端に向け集束したケーブルは中空構造になっており、末端のスクープバレルで捕捉した飛翔体をハブステーションまで移送することができる。筋繊維は微小隕石や軌道をそれた飛翔体の衝突に強く、損傷を自動的に修復する機能を持つ。ケーブルは自在に伸縮し、ザックトレーガーに生じた不整な振動の除去、ペイロード質量の不整合に起因したモーメントの偏りの修正などが可能である。この人工筋繊維の層は、スクープバレルからハブステーションを通り反対側のバレルまでシームレスにザックトレーガーを結んでいる。ケーブルの両端にある一対のスクープバレルは、巨大な空洞の円筒だ(図C参照)。この円筒の内部には、捕捉した飛翔体を拘束するためのアーム類が装備されている。特異な形状のバレルの縁は柔構造のボディフラップとなっており、大気圏を通過する際の空力制御をおこなう。

その利点

ザックトレーガー・システムを地球で運用することには、以下のようなメリットがある。

1．地球から離脱する／地球に降下するためのコストが低い。

ザックトレーガーは、固定式軌道エレベータほどではないもののロケットに比べれば桁違いに少ない燃料で飛翔体を宇宙に飛ばし、あるいは降下させることができる。

2．地球の自然環境に対する影響が少ない。

宇宙との往還が日常的になると同時に深刻化してきたロケットの排気による大気汚染や温暖化問題の点で、ザックトレーガーは極めて優れている。

3．貨客への負担が少ない。

加減速に際してのGが低いザックトレーガーでは、揚出または帰還する貨客に対する負担が軽くて済む。スペックが本システムの場合なら、最大でも３Gを上回ることはない。

4．設備が反復利用でき、維持コストが低い。

ザックトレーガーはメインテナンス次第で設備を半永久的に反復使用できるため、全体的運用コストが低い。本システムの場合、Iフィールドによる境界層制御とナノマシンによる自動補修、地球磁場との相互作用による高度修正で、実質的にはメインテナンス・フリーで半永久的に運用できる。

5．建造が比較的容易。

ザックトレーガーの本体であるテザー人工衛星の軌道は、地上約4400kmである。一方、固定式軌道エレベータを建造する場合には、軌道上の基部となる静止軌道の高度は地上３万6000kmである。人類の活動範囲が広く地球近傍空間にまで拡大している状況では、建造に必要な人員、資材の往還コストの点ではどちらの工法も似たようなものだが、必要とされる資材の総量は、ザックトレーガーのほうがはるかに少なくて済むという利点がある。

6．地上からのランデブーポイントを複数設けることができる。

本システムは地球を約３時間で周回する。この際、赤道上空の決まった地点３か所で、1時間置きにスクープバレルとのランデブーが可能である。固定式軌道エレベータで同じことをするためには、エレベータそのものを丸々３基設置しなければならない。またその場合、地球側の基部が海洋などの地形であると工事は著しく困難なものとなる。しかし、ザックトレーガーにはそのような制約がない。

図C

↑スクープバレルの全体像。ウィルゲムを格納しようとする瞬間。この段階でIフィールドによって捕捉されている。

天空への階段

↑スクープバレル近影。周囲にはIフィールドが展開されている。

↑アグリッパの独断によってセンターハブに配備されている駐留部隊。

↓スクープバレルに格納した飛翔体を投擲する瞬間。月へ向かう数少ない手段の一つだ。

歴史的沿革(1)……その誕生

まるで気宇壮大な冗談のようなこのシステムの嚆矢は、“西暦”1960年代にまで遡る。最初にこのコンセプトを世に送り出したのは、ロシアのユーリ・アルツターノフ。さらにくだってアメリカのハンス・モラヴェック、ロバート・L・シェフィールドらがこのアイディアに磨きをかけ、実現に向けての技術的可能性を模索してきた。しかしその後、人類の活動圏が本格的に宇宙へ拡大し、安価で信頼性の高いロケットの大量生産が可能になると、一時期この魅力的な宇宙往還システムの存在は忘れ去られる。その背景には、ロケット建造の興隆によって強い発言力を有する巨大基幹産業に成長した在来宇宙企業グループと、軌道エレベータ等の宇宙メガストラクチャー（巨大構築物）を手掛ける新興宇宙企業との確執や、コストよりも機動性と耐久性をより強く求めた当時の軍部の意向などが複雑に絡み合っていたといわれる。が、史料の多くが散逸してしまった現在では残念ながらそれを確認する手だてはない。

ザックトレーガーが再び歴史の表舞台に登場するには、幾多の戦火に見舞われた“宇宙世紀”時代に終焉を待たなければならない。回転式軌道エレベータが、再評価されるにいたった経緯については後述する。

技術的ブレイクスルー

実際にザックトレーガーを運用するに当たっては、いくつか解決しなければならない問題が存在する。

中でも、システムの長期運用にとってもっとも大きな脅威となるのが周回速度の低下にともなう軌道の落下である。ザックトレーガーは、様々な要因によって長い時間を経るにつれその軌道が落ちてくることが予想される。

また、ケーブル両端のスクープバレルは2時間に1度という高い頻度で地球の大気層内を通過する。ザックトレーガーは、公転と自転速度を合致させることで大気圏内での水平方向の通過速度をほとんどゼロ近くにまで落としているが、それでもスクープバレルをはじめとする一部の構造は希薄とはいえ、時速1万キロを超える速度で大気分子に激突することになる。これもまた、長期の運用に当たっては無視できない要素となる。

こうした問題点を解決するために、ザックトレーガーの建造者は様々な技術的ブレイクスルーを盛り込んできた。

その一例が、ミノフスキー物理学の所産であるIフィールドの展開である。

ザックトレーガーは、低レベルに調律されたIフィールドによって常時保護され、大気との摩擦や微小隕石などの衝突を未然に防いでいる。とくにスクープバレルの周辺ではより能動的にIフィールドが展開され、ボディフラップとともに積極的にザックトレーガーの運動を制御している。またこの機能は同時に、スクープバレルに入航しようとする飛翔体の捕捉・固定の支援もおこなっている。

軌道の降下を防ぐためには、ザックトレーガーが自転をする際、地球の磁場と部材が電磁的に相互作用を起こすことにより、その位置を継続的に所定の軌道に維持する作業がおこなわれている。

万一のアクシデントや経年変化による部材の損耗が発生した場合には、ザックトレーガーは部材を構成するナノマシンの自己補修作用によって速やかに回復する。長期にわたってこうした補修をおこなうためには、ナノマシンの原材料となる資源の補充が必要だが、それはザックトレーガーを利用するペイロード飛翔体によって定期的に補充される。しかし経時変化による資源の消耗率はきわめて低いレベルのものなので、運用開始当初の見積もりによればザックトレーガーは無補給で自身の資源ストックのみによる補修をおこなった場合でも、優に5000年を超える運用を実現することができると考えられている。

歴史的沿革(2)……再評価・悲劇を超えて

度重なる宇宙的戦役がようやく収まろうかとしていた“宇宙世紀”末期。地球の在来資源は、果てしなき消耗戦の繰り返しによってほとんど底をついていた。この時代、人類圏の中心は依然として地球であり、その文明の再建は焦眉の急とされていた。しかしそのためには大量の鉱物資源が必要であり、その供給源は地球外の天体に求める以外になかった。そのためこの当時、無数の資源小惑星が地球近傍空間に移送されたことが史料に記されている。

ザックトレーガーの前身である固定式軌道エレベータは、これらの宇宙資源を地球に降下させるため建造された。このメガストラクチャーには同時に、ようやく人類が戦乱の歴史を終え、新たに平和な時代を築き始めたことを記念したモニュメントとしての意図も込められていたようである。

軌道エレベータの建造から後の数百年間、人類圏は平穏のうちに推移した。またこの間に、地球には複数の軌道エレベータが存在していたようである。「マニュピチ」と呼ばれる土地は、これらエレベータ群の地上拠点の一つであったようだ。マニュピチでは稼動可能なマスドライバーの存在が確認されているが、これはエレベータによって運び込まれた物資を、他の地域に送り出すための施設だったのではないかと推測されている。

数百年後、再び宇宙規模の戦乱が勃発した。その経緯については明らかではないが、激烈な戦闘の結果、軌道エレベータ群は破壊され、倒壊した。

衛星軌道から崩壊してきた軌道エレベータの残骸は、地球全土に深刻な被害をもたらした。それは、エレベータが倒壊した際に飛び散った破片の一部が後にザックトレーガーへと姿を変えたとされる伝承からもうかがうことができる。その一例が、マニュピチに今も伝わる「アデスの枝」伝説だ。

実際には、宇宙に残った軌道エレベータの破片がザックトレーガーになったというような事実はない。両者はまったく別の時代に、独立して建造されたものだ。にもかかわらず後世にこのような伝承が残ることになったのは、軌道エレベータの倒壊がもたらした惨禍があまりにも甚大であったため、時代を重ねるにつれ事実の記録が情報としての正確さを失い、記憶の圧縮と過去に遡った歴史の無意識の捏造という作用が働いて、二つのメガストラクチャーを結びつけるにいたったものと思われる。余談ながら、マニュピチには王のみが被ることを許されている仮面が存在する。この仮面が明らかに前時代の宇宙服のヘルメットを模したものであることから、この土地には歴史的にも興味深い伝承・習俗などが他にも残されているのではないかと注目されている。

ともあれ一度倒壊した固定式軌道エレベータは、その後二度と再建されることがなかった。そして、新たに地表には固定されない回転式軌道エレベータ・ザックトレーガーが建造されることとなったのである。

なお、ザックトレーガーは欧文では「Sack-träger」と記述する。これは、古代ヨーロッパ（現ガリア）の地方言語の一つ、ドイツ語で「蓑虫（みのむし）」を意味する言葉である。ザックトレーガーが大気圏に出入りする様子を地上から望むと、さながら天空から吊るされた蓑虫が上下する姿に思われたことから付けられた名称だと思われる。なお、ザックトレーガーがいかなる理由でドイツ語で呼ばれることになったのかについては、残念ながら一切史料が残されておらず不明である。

↓アデスカの王権の所在を示す黄金の仮面。外見は、確かに気密服のヘルメットを思わせる。

←アデスの枝伝説は、大きな時間差を経て発生した事件を圧縮した“物語”だった。

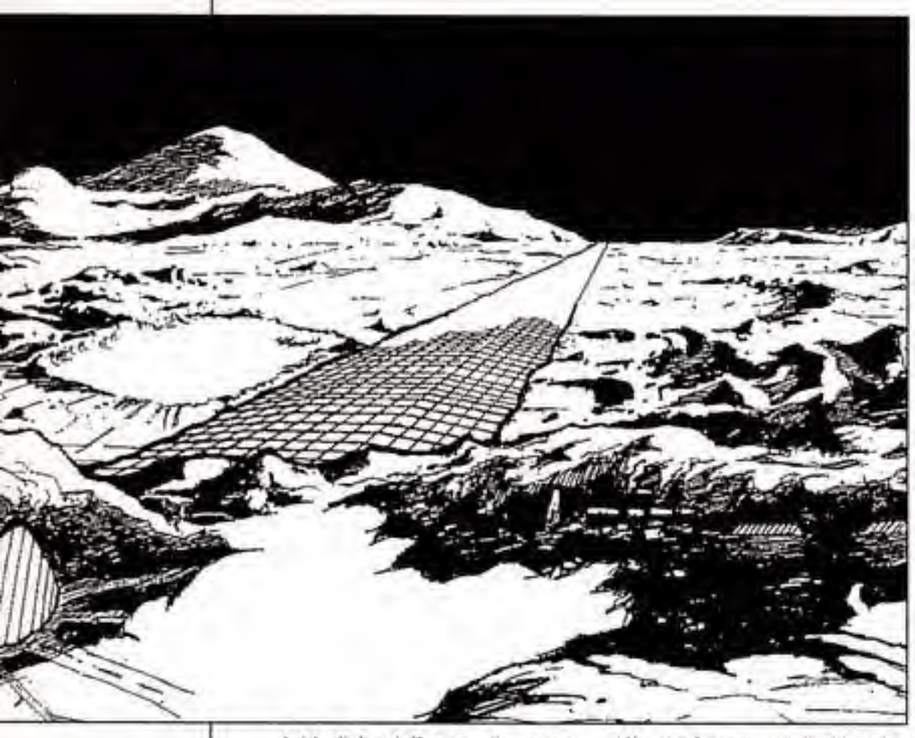
←ザックトレーガーより先に建設されていたマニュピチの軌道エレベータ（イメージ画）。

眠りにいたる道

現存するわずかな史料によると、ザックトレーガーの運用が開始されてから間もなく、一群の人々が地球から追われ、月に住み着いたことがわかっている。この人々こそ、ムーンレィスの始祖となった人々だった。

なぜかれらが地球から月に移り住んだのかは、つまびらかではない。しかし、ほぼ同じ時期に、DG細胞災害（注2）を契機としてそれまで地球圏全域で禁じられてきたナノマシンの研究が解禁されていることや、超空間擾乱（注3）の沈静化による太陽系と他恒星系との交流再開といった事件が起きていることから、これらの要素が人類全体にある種のパラダイムシフト（歴史・思考・常識の大転換）を迫り、その結果として一部の人々が自らの意思に反して月に追い出されるにいたったものと推測される。

この当時、月には計画途中で諸般の事情により放棄されたあるプロジェクトが存在していた。それは、月の赤道を一周する巨大な粒子加速器の建造計画である。この粒子加速器は、円周上のどこからでも自由に加速された粒子のビームを取り出すことができるよう設計されていた。このことから、この壮大な施設は月全体を、地球を防衛するための巨大な砲台とするためのものであったのではないかと考えられる。しかし、結局この加速器が日の目を見ることはなく、後には月をぐるりと巡る長大なトレンチだけが残されていたのである。



↑地球人が“シルバーステッチ”と呼んでいた旧粒子加速器の建設用地に作られたムーンレィスの都市。

→ムーンレィスの都市。本来ならば粒子加速器が設置されるべき巨大な坑道に都市が造られた。

↑冷凍刑を受けたコレンは、長い夢の間にガンダムの悪夢を見たのだろうか……？

地球生まれの初代ムーンレィスたちは、このトレンチに都市を建設した。もちろん、当時の月には人間が居住できる都市がいくつも築かれていたのだが、その規模は到底地球から駆逐された人口をまかないきれるものではなく、かれらには民族の命運を新都市に託す以外に選択の余地が残されていなかったのだ。

ナノマシンを駆使した工法により、初代のムーンレィスは月でなんとか生き延びていけるだけの都市を築くことに成功した。しかし、この都市もしょせんは閉鎖環境であり、そのキャパシティは地球のそれに比べればはるかに限られたものでしかなかった。このことは、宇宙世紀以降のスペースコロニーが、最終的には人類の一時避難所でしかなかった歴史によっても裏付けられている。人類が「ヒト」としての姿にしがみついている限り、生きるための場は地球か、あるいはそれに準じた環境を持つ惑星にしか求め得ないのが現実だった。「ヒト」の身体は、惑星の上で生きていくように設計されていたのである。

ともあれ、月での生活が落ち着くにつれてムーンレィスたちは深刻な問題に突き当たることとなる。増え続けていくかれらの生活を、都市が支えきれなくなり始めたのだ。この事態に、かれらは二つの手段をもって対処した。

一つ目は、徹底した計画出産による人口の調整である。ムーンレィスは、遺伝子レベルでのペアリングを厳密に実施し、また同時に生殖による種族維持という行為がシステムとしての社会にも絶対的な貢献を果たすよう、厳格な全体主義に基づく管理体制を敷いた。もちろん、市民の大多数はこの措置に強く反発したが、結局この計画は予定通りに実施される。かれらが生き延びるためには、他に選択の余地が残されていなかったのだ。

そして二つ目の対処法は、都市のキャパシティが処理しきれない余剰人口を、積極的に排除することである。そのため、ムーンレィスが手段として採用したのが大規模な人工冬眠の実施であった。

人工冬眠の技術は、“西暦”1900年代の中頃から多方面で進められてきていた。しかしその技術は、医療用ナノマシンの体内投入が実用化されるまでは信頼性を確立することができなかった。また、人工冬眠の実用化が最も強く待ち望まれていたのは恒星間宇宙航行の分野であったのだが、スペースコロニーそのものを利用した世代間宇宙船や、後に実用化された超光速推進機関の登場によって急速に重要性が失われ、宇宙世紀時代末期から後にはほとんど顧みられることがなかった。

ムーンレィスは、この技術を再発掘して種族の維持に応用した。生物を冬眠させる特異タンパク質とその制御をつかさどるホルモンの働きは、“西暦”2000年代の初めにはすでに判明していた。ナノマシンの適切なプログラミングと長期使用に耐える冬眠槽の用意さえできれば、この事業はさして困難なものではなかったのだ。

こうして、数多くのムーンレィスたちが夢のない眠りにつくこととなる。かれらは目覚めたときに、自分たちの世界が今よりもよりよくなっているであろうことを願っていた。しかし、人類圏全域を見舞ったナノマシン暴走事件と、それに起因する大混乱の発生が文明を瓦解させ、結局、ムーンレィスはいつの日か地球に帰還することを夢見ながら、幾度もの冷たい眠りを繰り返さなければならなかった。

注2
旧時代に開発された自己進化・自己増殖・自己修復を持ったナノマシン。汚染が進んだ地球環境を回復させるために開発された。しかしテロリストがプログラムに侵入しバグを注入。その結果、DG細胞は人間とその文明を汚染原因とみなして攻撃をおこない、第1級の技術災害（テクノハザード）を引き起こしたとされている。

注3
幾度もの宇宙戦乱の結果、スペースノイドの多くが他の恒星系に脱出移民をおこなったと言われている。その結果拡大した人類生活圏は、超空間交通システムで結ばれていたらしい。超空間擾乱とは、そのシステムを舞台としたテロ、戦乱、災害を指しているようである。

冬眠……夢なき夢の眠り

ヒトの変容

当初、ムーンレィスの人工冬眠は緊急避難的色彩の濃いものであった。しかし、時代を重ねるにつれ、その性格は次第に社会統制のための手段に姿を変えていく。そしていつしか、懲罰的な意味を持った特殊な形態の冬眠が登場した。それは、「夢を見る眠り」であった。

通常の人工冬眠では、脳の機能が制御されており夢を見ることがない。したがって、時間の経過も意識することがないのだ。冬眠者にとっては、百年の眠りもほんの一時の午睡に過ぎない。これに対して、「懲罰」としての人工冬眠は冬眠者に夢を見させ、無為に流れていく時間の経過を意識させるよう設定されていた。長期間にわたって夢を、それが夢であると知りながら見続けることがいかに苛酷な刑罰であるかということは、この措置から解凍された者の多くが精神に異常をきたしていたことからも明らかだといえよう。

こうした非人道的な刑罰が容認されることからもわかる通り、ムーンレィスの社会はいつしか大きな変容を遂げていた。そして、それは同時に月世界における「ヒト」のありようを再評価することにもつながっていった。

↓冷凍睡眠で眠り続けていたディアナと、冷凍刑により精神が変容したコレン。二人の差はとても大きなものだ。

↓閉鎖系環境で秩序を維持するために、ディアナを女王とする封建主義的国家を選択せざるを得なかったムーンレィスたち。

大きなきっかけとなったのは、人工冬眠が「ヒト」の寿命を延ばすようになったことである。冬眠は、物理的に時間をスキップするのみならず「ヒト」の長命化を促す特殊な遺伝コード（メトセラ・コード）を発現させた。その結果、平均的なムーンレィスの寿命は冬眠をおこなわない他の「ヒト」のそれを大きく上回ることとなったのだ。このことは「ヒト」がこれまでの姿、ありようを超え、新たな形態を取り得るのではないかという可能性を生み出した。

営々と流れていく時の中で、いつしかムーンレィスの一部には、「ヒト」に合わせて環境を変えるのではなく、環境に合わせて「ヒト」が変わるべきなのではないかという考えが根付いていく。月の苛酷な環境の中で絶望的な日々を送るかれらであればこそ、こうした指向が芽生えるのは当然のことであったかもしれない。

あくまでも「ヒト」であることにこだわり、「ヒト」本来の住処である地球への帰還を夢見る者たちと、月の環境に適応し新たな「ヒト」の姿を未来に向けて模索する者たち。

この両者の間に確執が生まれるのは、これもまた当然のことであり、その確執がやがて、ディアナ・ソレルによる地球帰還作戦の実施と、アグリッパ・メンテナーによる作戦の妨害という形で顕在化していくのは、歴史の必然であったのかもしれない。「ヒト」は「ヒト」の姿を捨て去ってもなお「ヒト」たり得るのか？

この問いはやがて、人類がかつて太陽系を後にした同胞たちと再会したときに重くのしかかることになる。

∀GUNDAM

緻密なデザインワーク

MS（モビルスーツ）がかつて圧倒的な支持を得たのは、リアルなイメージを持っていたためだ。ロボットでなく、人型の兵器であることを意識させる数々の描写。MSは従来のメカと違い桁違いの実在感を持っていたのだ。

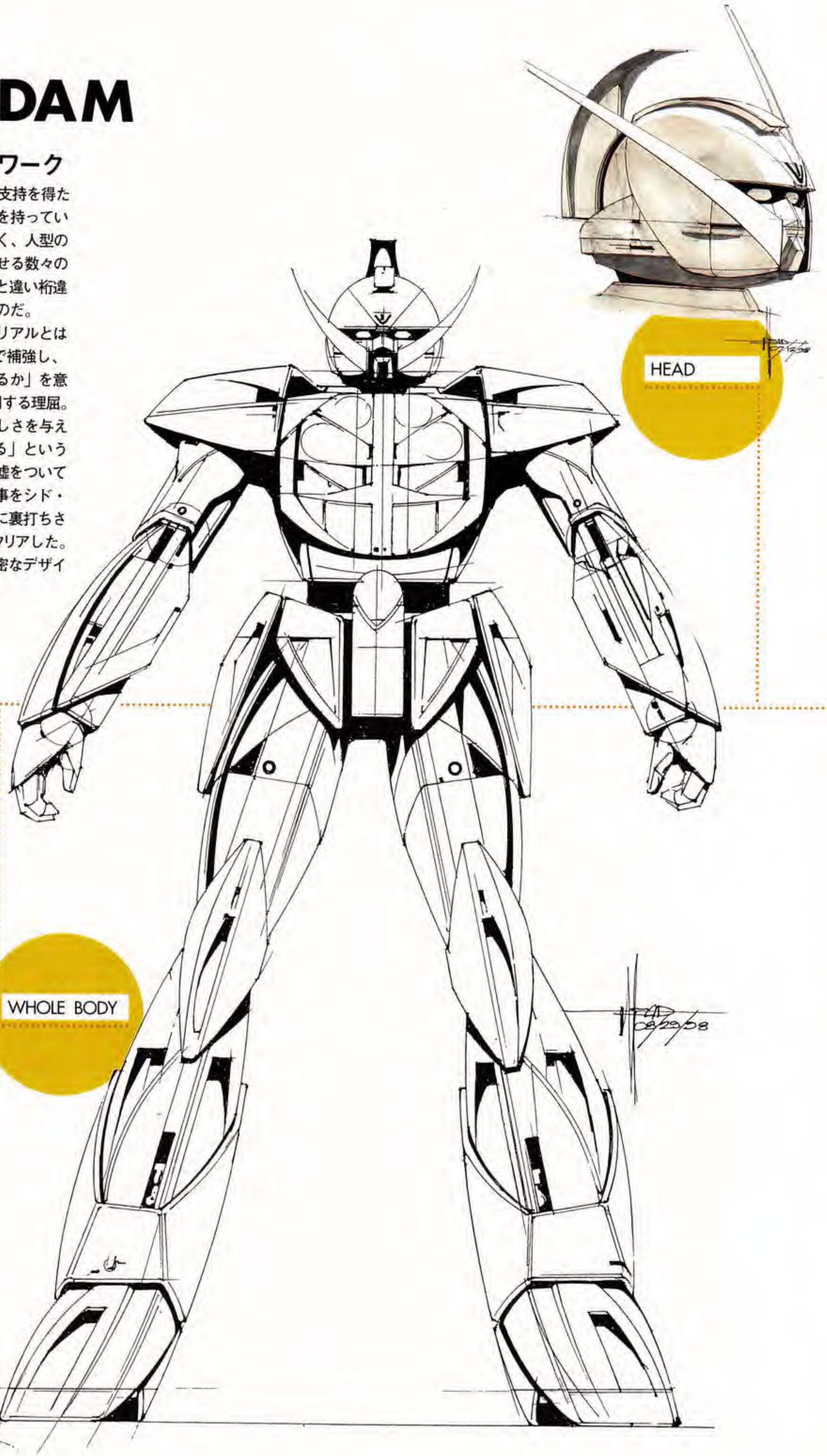
フィクションにおけるリアルとは「大きな嘘を小さな真実で補強し、いかに本当のように見せるか」を意味する。材料は現実に通用する理屈。MSという大嘘に本物らしさを与えるには、「MSが存在する」というフィクションより大きな嘘をついてはならないのだ。この難事をシド・ミード氏は、豊富な知識に裏打ちされた手法によって見事にクリアした。では他に類を見ない、緻密なデザインの数々を見てみよう。

『∀（ターンエー）』の本質が込められた、数々のビジュアルワークス。その一端が今、明らかになる。

ART GALLERY OF ∀
「∀ガンダム」ビジュアルワールド

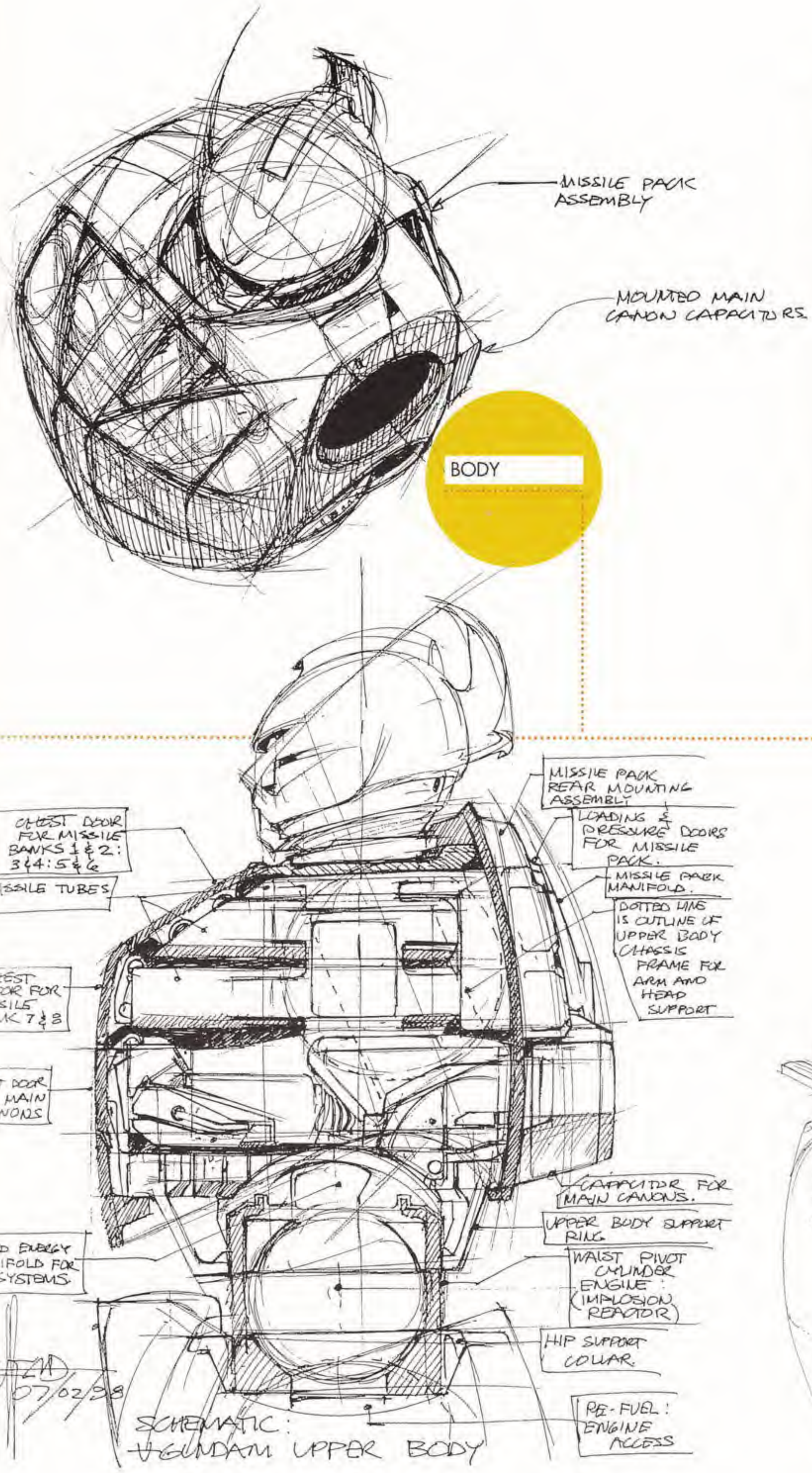
MECHANICS

∀という、空想のメカに実在感を与えている要因を見てみよう。



メカデザインという仕事

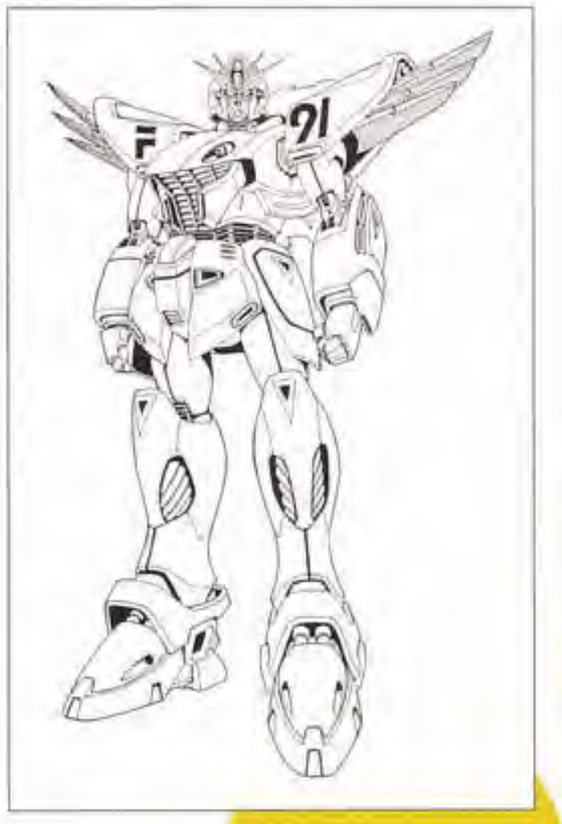
メカデザインとは、本編中で使用される、様々なメカをデザインする仕事だ。デザインするメカの多くは空想上のものであり、現実には存在しない。だからといって、現実の車や航空機などのメカに関する知識が必要とされないわけではない。実在するメカについて知識を持たない者が、どうして説得力のあるデザインを生みだせるのか。幅広い知識や経験があってこそ、空想上のメカに説得力（リアリティ）を持たせることができるのだ。「リアル」とは理屈で自由な発想を縛ってしまう、という誤解が近年多く見られ、そのためにこうした手法は敬遠されることが少なくない。だがシド・ミード氏の∀を見てほしい。作品が求めているリアリズムを逸脱していないが、理屈だけの魅力のないデザインでもない。∀は現実感のあるリアルさと、キャラクターとして求められているケレンみをバランス良くミックスした希有な作品である。これこそが、今のメカデザインに求められている「仕事」なのではないだろうか。



MECHANICS II

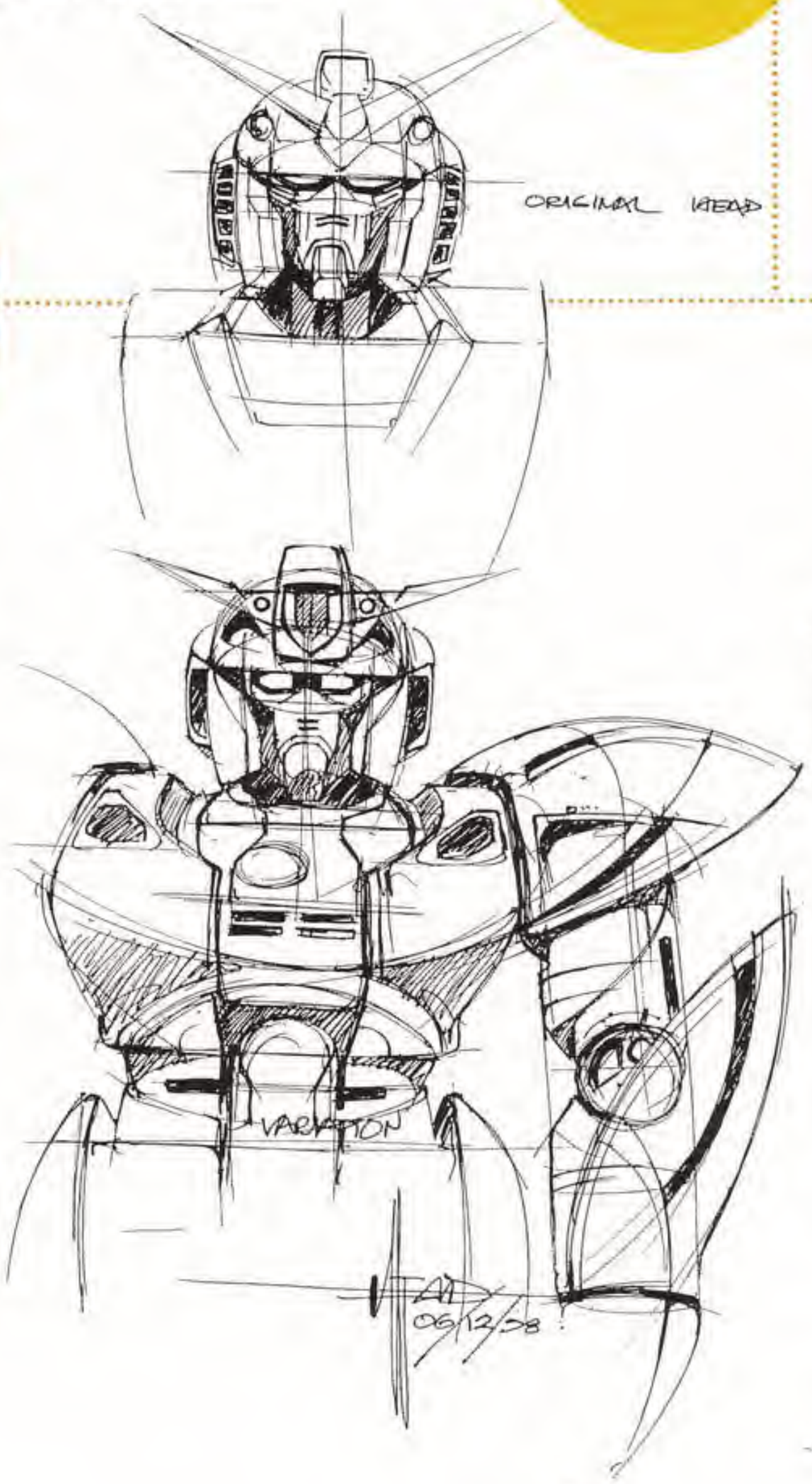
呪縛と新生

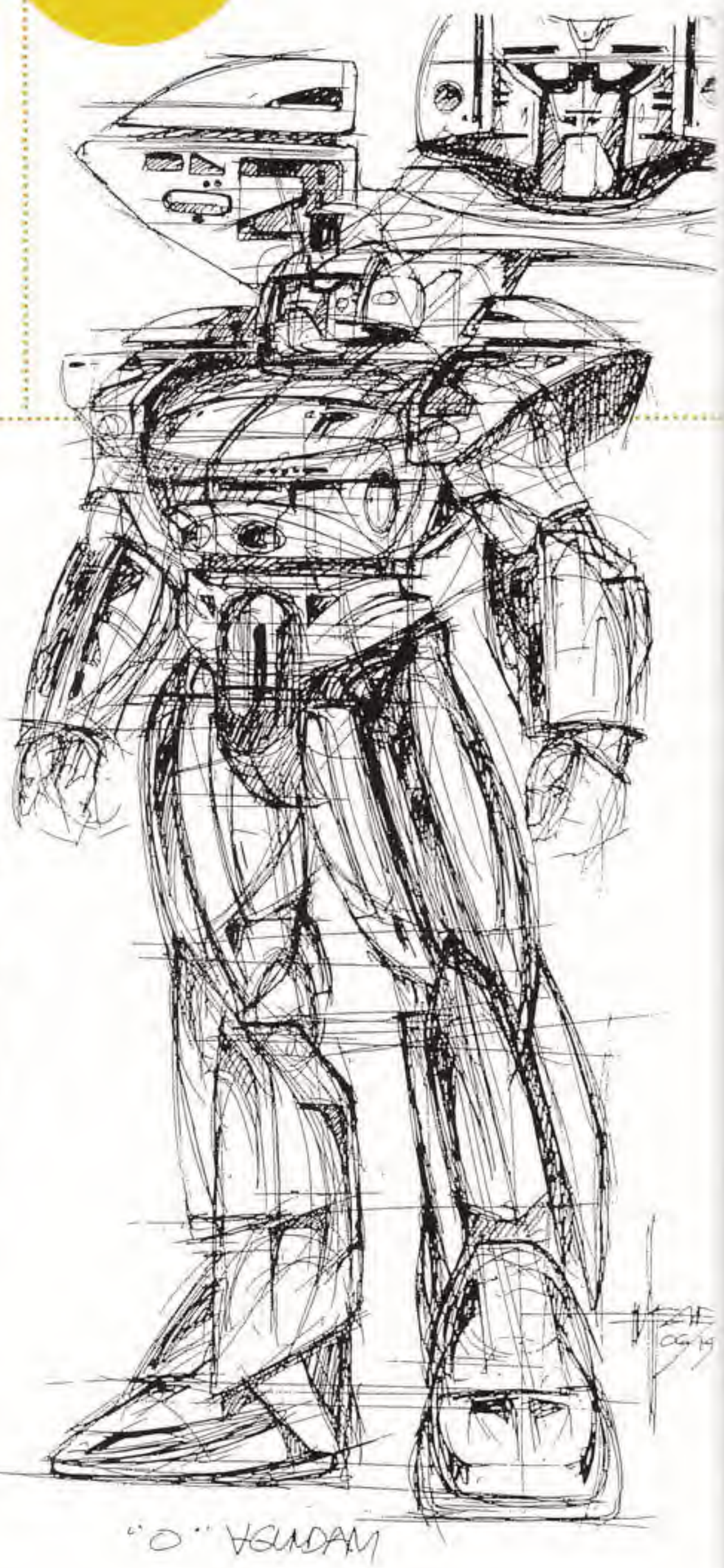
ガンダムというキャラクターのデザインは表面的には変化したものの、本質的には何も変わっていなかった。∀（ターンエー）が出現するまで、そのデザインは完全に袋小路に入ってしまっていたのである。かつて新生を果たそうとした『F91』は期待ほどの支持を得られず異端に終わっている。『Gガンダム』も作品は支持を得たが、全体的な内容やデザインにはあまり新味も感じられなかった。結局は、旧来のイメージを神聖視するファンの呪縛から逃れ得なかったのだ。いや、作り手側も「ガンダムと言えばこうでなくては」という先入観から脱せなかったのかもしれない。「ガンダム」という作品やデザインが呪縛から解き放たれるには、∀のような英断的なデザインが必要不可欠だったのだ。

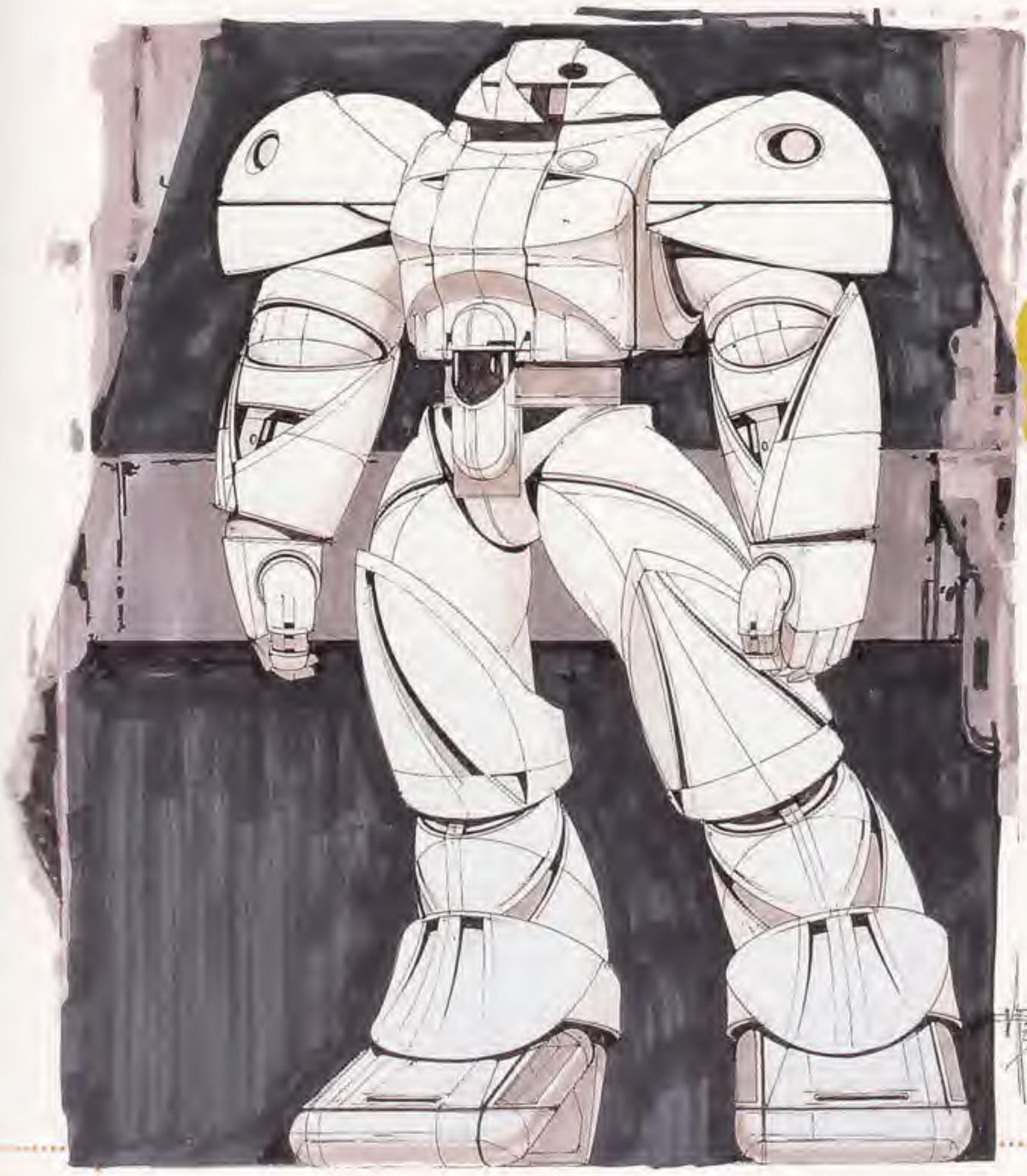


F91
（『機動戦士ガンダム F91』）

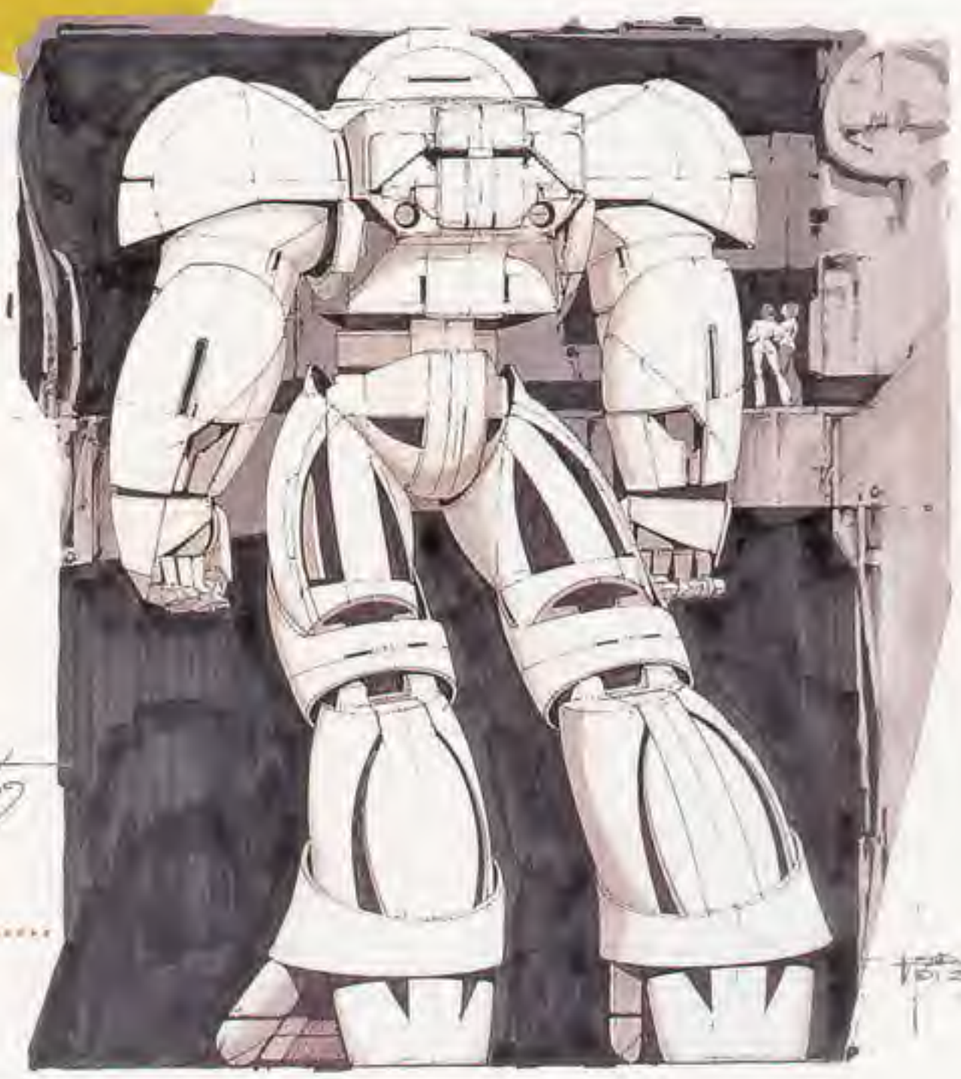
シャイニングガンダム
（『機動武闘伝Gガンダム』）



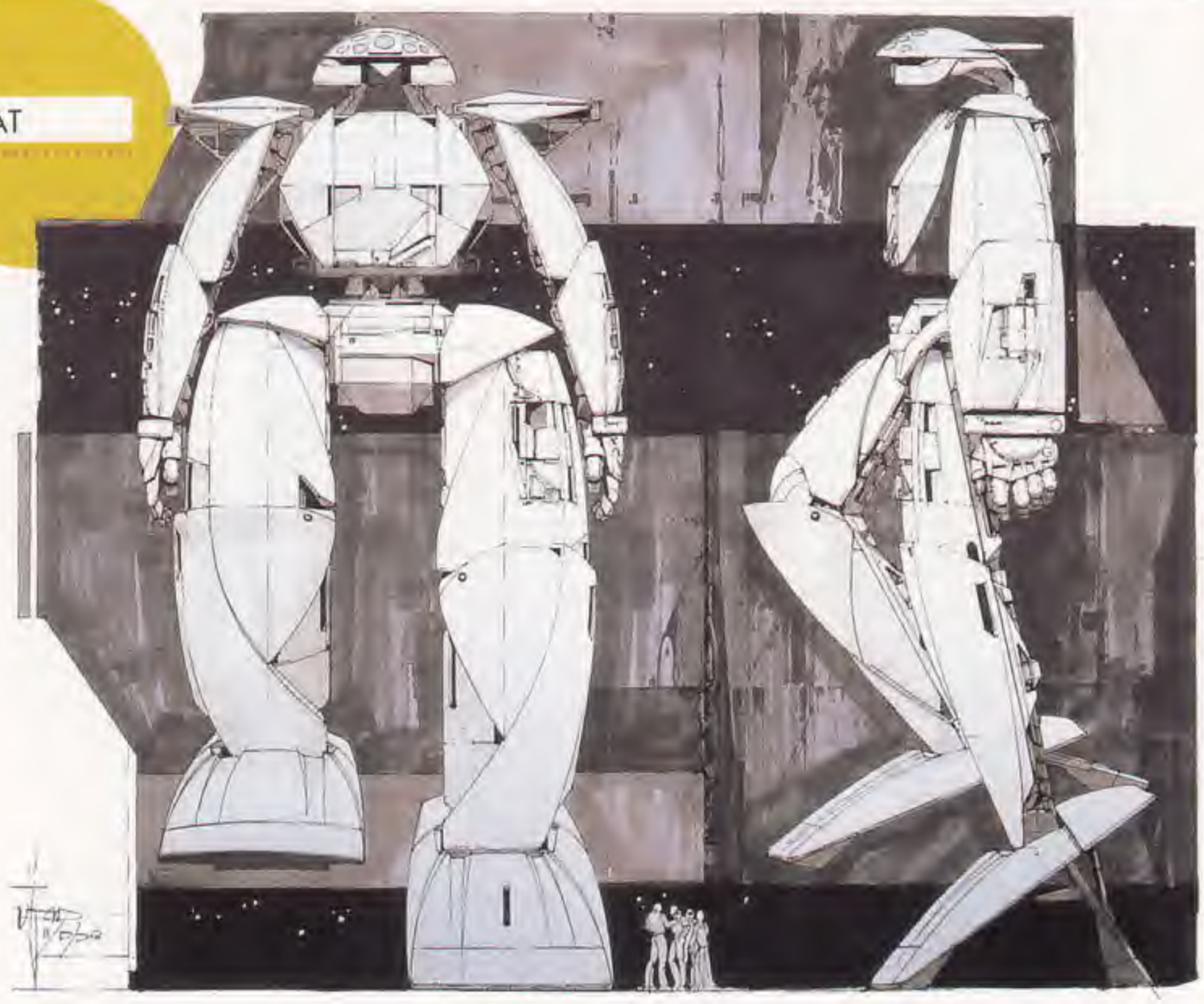




SUMO



FLAT



シド・ミードのワークを
より知るためには……

『MEAD GUNDAM』

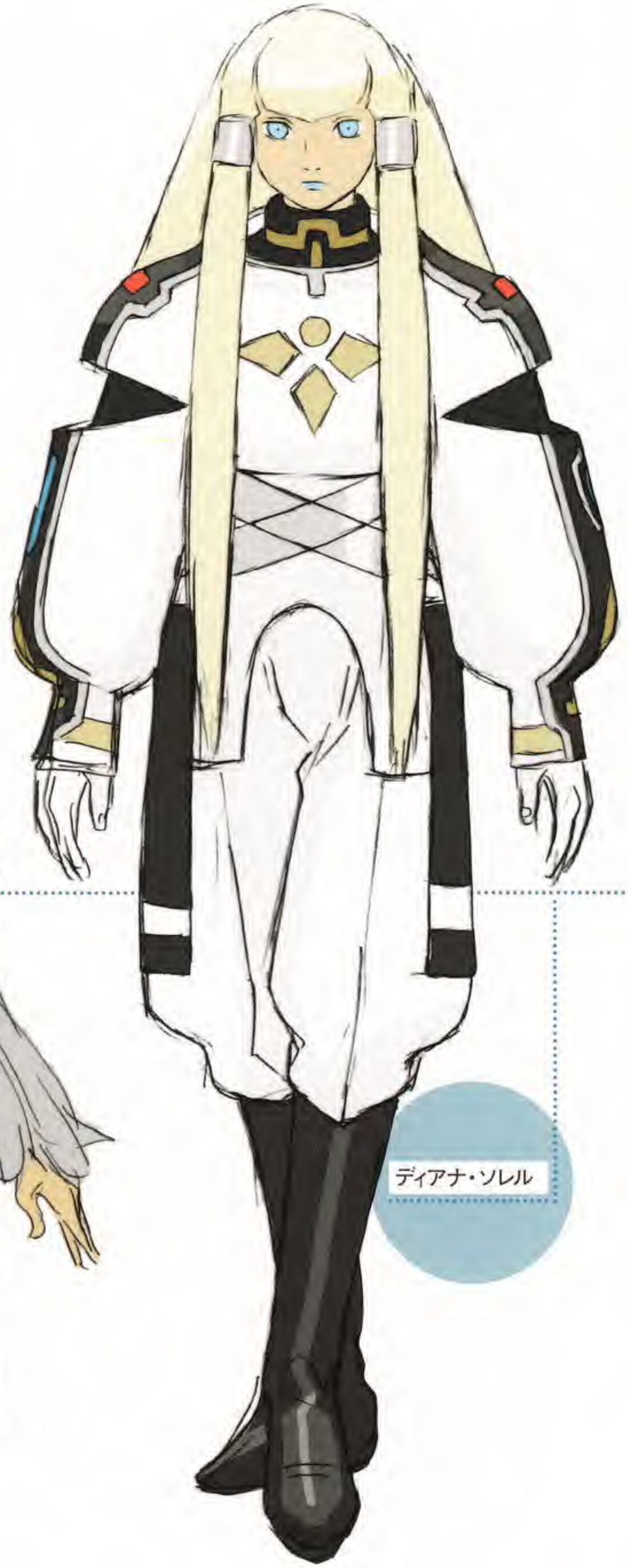
- ●画／シド・ミード
- ●編・監修／高橋良平 サンライズ
- ●講談社
- ●価格／2800円(税別)
- ●『∀』における、シド・ミードのデザインワークの全貌を網羅した一冊。

エッセンスとディテール

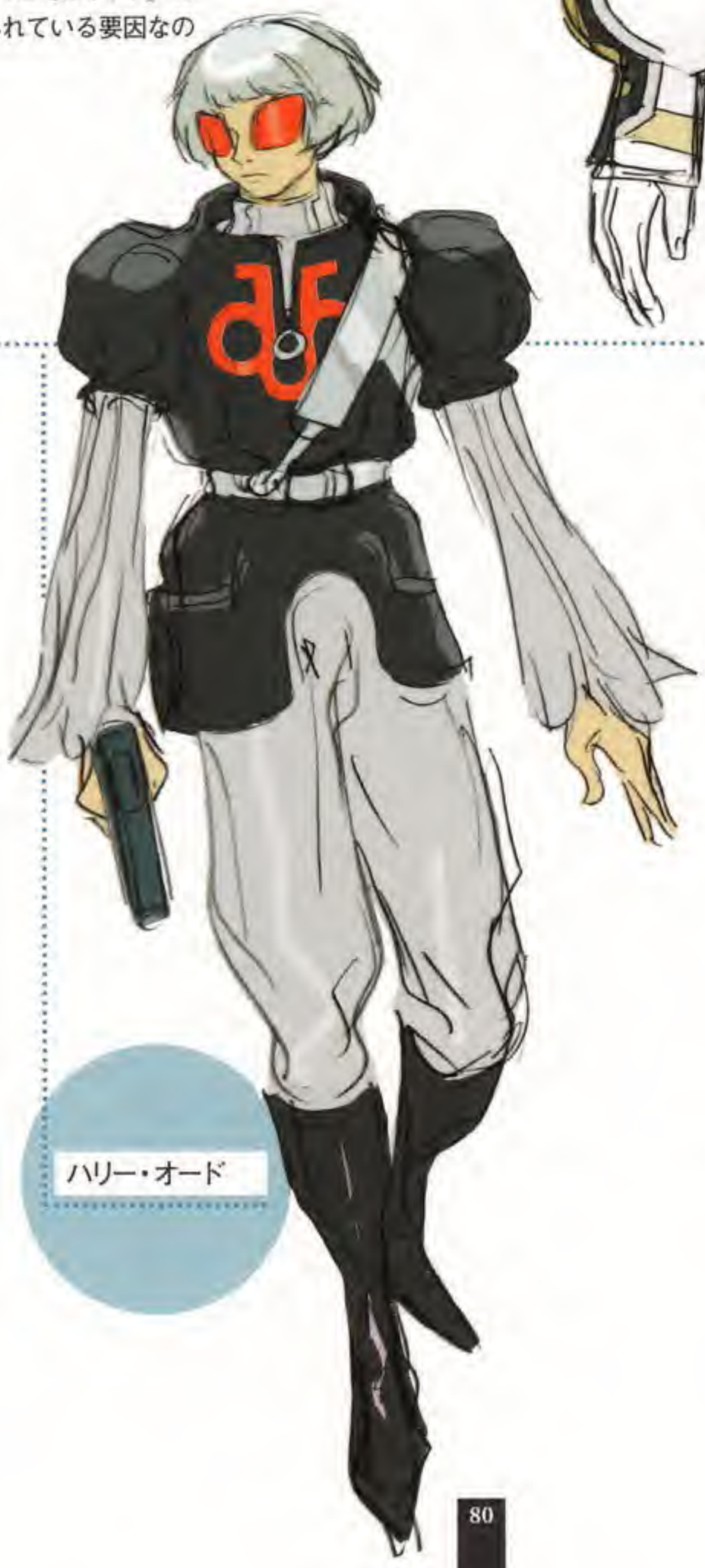
この世にはまったく同一の人間などはいない。どれほど似通っていても、やはり差異が存在する。アニメのキャラクターも、記号化して個体差をつけることが基本だ。だが、最近のキャラデザインに、これはあまり当てはまらない。安直に、受けそうな要素を注ぎ込み過ぎたため、キャラから個性が失われてしまったのだ。一目見ただけで判別がつくようなキャラが現在いったいどれほどいるのだろうか？　キャラ原案の安田氏は、このような過剰にデコレーションするという安易な手法はとらなかった。本質を把握した上で描かれたキャラはとても個性豊かであり、それは彼が表層的記号に拘泥しなかった証明だ。そしてこれこそが、『∀（ターンエー）』のキャラが個性にあふれている要因なのだろう。

CHARACTERS

安田朗（やすだあきら）の手によって、遥かな時代を生きる人々が生みだされていく。



ディアナ・ソレル



ハリー・オード

ポゥ・エイジ

親衛隊隊員

アジ大佐

安田朗の『∀』の
世界を見るには……

『∀ GUMDAM CALLED TURN “A” GUNDAM』

- 毎月1巻(各4話入り)リリース
- バンダイ・ビジュアル
- 価格7800円(税込み)
- 安田朗渾身の描き下ろしイラストがジャケットを飾る。

テテス・ハレ

DC パイロットスーツ

フィル・アッカマン

アニメーションは日本の素晴らしい文化

←気持ち良さそうに目を細めているロラン。安田氏が目指す、アニメファンを新たに獲得するという目的の“大人も楽しめるアニメーション”には、柔らかい質感のデザインはまさにうってつけであろう。

新規のアニメファンへの壁を取り払いたかった

――デザインされる上で、過去の『ガンダム』作品のイメージは大きかったですか？

安田　意識しすぎるから、「もう二度と安彦さんの絵は見ない」とか思って封印したんですよ。見ると引っ張られちゃいますから。素晴らしすぎて。あの様式では安彦さんにかなう人はいないんで、僕の法則にするんだと。みんなが想像できて、楽しめるフィールドがあればなんでもいいんだから、そういうふうにしようと思いました。

――『∀』のキャラクターや設定を最初に見させてもらったときには、今までの流れと異なっていて凄く新鮮でしたよ。

安田　企画がよかったからでしょうね。必要に迫られて一番最初の設定画みたいなものを描いたときには、そこまで衝撃的じゃなかったんです。けど、監督がある日電話をかけてきて「月から攻めてくるんだ、地球は100年前の格好なんだ」って言われたときにぶわ～っと爆発した。“対比”っていうのがすごく好きなんです。人間がいちいち違うっていうね。ただし、手が岩のように大きいとかそういう漫画的な特化じゃなくて、とりあえず印象が違うもの……一人一人が最も違うようにしながら全員が存在できるフィールドを作るということが目的だったんです。“月と地球”というテーマが凄い対比だったし、それが僕にとっては「スゴイ『ガンダム』ができる」って思えた出来事です。

――ファッションも凄く斬新ですよね。

安田　凄く地味な変え方なんですが。苦労したというか辛かったというか。例えばドレスっていうと、みんな思い浮かべるのは『風と共に去りぬ』の時代の1860年代とかそういうドレスだと思うんです。そしてベルエポックの100年前のドレスっていうのは、日本のアニメではあまり描かれたことがないし、僕的にも格好悪いとしか思えなかったんです。でもゲームでやった経験上、格好良い格好悪いというのは主観の問題だと思ってて、ベルエポックのデザインを僕なりに可愛いものだというふうに昇華させるのが非常に困難な作業でした。僕は格闘技もの中心だったんでスカートなんて描けなかったですから。

――月の人達の服のデザインを見たときにも衝撃を受けましたよ。

安田　“未来”という記号のみでひとくくりにできるようなデザインはせつないので嫌だったんです。2000年歴史があったらその中で人間は必ず文化の華を咲かせてる。トゲトゲのやつを着た人がいればヒラヒラの人もいたと思うんですよ。そういうものが共存しながら2000年経って、しかも未来的な感じがするにはどうしたらいいかなあと思って。理屈がわからないから感覚できりだしたとしか言いようがない。未来感を出したかったっていうのはあるんですけど、未来感を出すためだけに存在しているのではなくて、豊かな人間が普通に暮らしていなくちゃ嫌なんですよ。歴史の中で作り出されたファッションが全部入りながら、素材とかは宇宙世紀から『∀』までの歴史が入っている。今のファッションよりも歴史が深く、層の広いのがムーンレィスだと。月から地球に降りてくる最初のシーンで、少し宇宙人感を出せればいいかなと。ただ、僕一人でファッションを考えたら駄目なんですよ。たぶん月にはいろんなデザイナーがいると思うんです。で、僕はデザイナーの霊をイタコのように呼び出してデザインする（笑）。ある時は月のフランス系の洒落たデザイナーの人が降りてきて、コイツは自己主張するから僕もこれだけ自己主張しようとか。そういう感じで。……イタコデザインっていうんですかね（笑）。

――実に型にはまっていないというか（笑）。

安田　骨さえあればいくら崩してもいいと思ったんです。手法っていうのはもともと骨を生じさせるためにあるものなんですよ。ただ世の中には骨が無いのに手法だけで、まるで主体があるかのように言ってることも多いんで、骨さえあれば一見ルール破りをしている様に見えてもいいと思ったんです。本質的なルールには従っているわけですから。こういうことはやってみたかったんで気が晴れました。でもね、一見すると凄く地味だからあまり言われない（笑）。

――今までの世界観をあえて崩そうと？

安田　リアリティーは求めたつもりなんです。リアリティーは相対化によって出そうと思って。今だから言葉にできるけど作業してる当時は全然わからなかった。人間と人間の対比が、まるで現実と同じように対比しているなら、それが結果的にカチッとはまるというのがやっと理解できたんです。

――安田さんの柔らかいタッチの絵は、作品の一つの象徴じゃないかと思うんですが。

安田　それは凄く自慢というか。僕はアニメは凄く好きで、アニメのことを素晴らしい文化だと思っているんです。けど実際アニメというのは、結果として今現在は恥ずかしい存在だと思うんですよ。見てられない部分がある。それをなんとか無くしたいなということがあって。アニメクリエイター達がやっている、美人画的に特化した実験はどれもこれも素晴らしいですけど、結果として新規に入りたいっていう人への壁になると思うんです。それを突破するということで、柔らかさも必要だし幅の広さも必要だと思ったんですよ。お客としての僕はどんな絵でもいけるんですけどね。

個人としても『ガンダム』の大ファンだったという安田氏。
富野監督によって、アニメ界に呼び込まれた新たな才能が語る、
デザインに対する熱意と『ガンダム』への愛情がここに……。

AKIRA YASUDA INTERVIEW

キャラクター原案担当
安田朗
インタビュー

profile
安田朗(やすだあきら)／1964年7月21日生まれ。北海道釧路市出身。1985年に㈱カプコン入社。『SFⅡ』など、様々な格闘ゲームのキャラクターデザインを手がける。1998年に㈲あきまん設立。同取締役社長。

何もかもが初めてのことで戸惑いは大きかったです

――富野監督からオファーが出されたきっかけはなんだったんですか？

安田　富野監督が、もっと広い世界を探求したいと思ったのか、ゲームに興味を持ってカプコンに来られたんです。それで、僕が監督のファンだから会いに行ったんです。その時にサイン交換をしたんですよ。僕はプリクラ入りの富野監督のサインを貰って、監督には色紙に春麗(チュンリー)を描いて渡したんです。どうも素描っぽく描いたのが、『∀』の企画に向いていたらしくて良かったみたいです。僕はイラストを描くとき、線を一本に、なかなか決められないんです。一本に決めて、完成した感じにするよりも、雰囲気の方を優先にすることの方が好きみたいですね。かといってアニメ画が嫌いかというと、むしろその逆で、たまにある、よく吟味された線だけで描かれたセル画とかも非常に美しく思っちゃうし、コンプレックスさえ感じることがあります。

――アニメはゲームデザインの仕事と比べて、やはり違いますか？

安田　けっこう違う部分がありましたね。本質的には、どんなものでも物を作る作業は一緒だとは思っているんですけど。アニメーションにおけるディテール的な部分でわからないことがあったんです。一つは、富野監督が……僕から見たら神様みたいな人ですから、普通の人間的なロジックで物を作ってるのかどうかというのを、探りをいれるのが大変だったということ。もう一つは、顔っていうものがかなり重要だっていうことがわかったこと。僕が担当していたゲームのキャラっていうのは、あんまりアップになりませんからね。あと、ゲームにおいてのキモと、アニメにおいてのキモの微妙に違う部分ですね。ゲームの場合はインタラクティブだから、自分が入り込んでやるんですけど、アニメの場合は“ドラマ”が大事だって言われたんです。だからドラマっていうのはどういうものなんだろうっていうのが疑問で……。それの本質みたいなものがわかるまでは描けなくてずっと悩んでたんですよ。脚本会議にも出させてもらって、ライターさん達や監督が話してるのを聞いて「どうやらドラマっていうのは、人間と人間の間に発生するものなんだ」とわかったんです。しかも、その人間と人間が違えば違うほど、位置エネルギーが高いドラマが生まれやすくなるんじゃないかと。だからできるだけたくさんの人が、できるだけ違う人になるようにしようと思いました。その辺が苦労したところですね。

――苦労とともに新鮮な体験だったと？

安田　そうですね、監督が怒鳴るところとかすごく新鮮で。自分の感情を発露していいんだって（笑）。ミスして怒られるっていうのは当たり前ですけど、自分の言うことが理解されなくて怒る人は初めて見ました（笑）。普通に考えたら大人ですし……。どうしても抑えられない衝動を持っているというところに……なんていいますか神性を感じますね。

また、このお仕事に関しては、監督を一回盲信することによって得られるものがあるんじゃないかと思って。疑いの眼差しでやるんじゃなくて、信じ切ることで発生するなにかを期待してやりました。……できないときもありましたけど（笑）。

――20年目を迎えた『ガンダム』シリーズにいざ自分がかかわるということになるとプレッシャーは凄かったんじゃないですか？

安田　プレッシャーは素晴らしくありました。どのくらいかというと、1年前からドキドキして、1年間タッチを変える練習をしてたんです（笑）。読者の方が知ってるかどうかわからないけど、僕のもともとの絵っていうのはクドくて筋肉質で、立体感を強調する立体フェチ的な絵だったんです。その部分は、嫌みにとられる可能性があるということは自分でも気付いていたんです。それをなんとか直して、8頭身だけじゃなくて6頭身を柔らかく描ける練習をして。1年くらいして「なんとかいけるかも」と。まあ、全然変わってないじゃないかって言われるくらいの変化かもしれないけど、僕的にはずいぶん変えたと思ってるんですよ。

←安田キャラクターは、今までの『ガンダム』キャラクター達とはまったく違った新しい方向性を打ち出した。このデザインが、次世代のクリエイター達への良い刺激となることは間違いないだろう。

↑格闘ゲームの女性キャラクターの雛形的存在となった春麗。女性らしさを残しながら、格闘家としての意志も感じさせる素晴らしいデザインである。安田氏が「∀」に参加するきっかけとなった幸運の女神。

©CAPCOM CO.,LTD.

気に入っているキャラクターはハリーなんです

――突然ですが、一番お気に入りのキャラクターを教えていただけませんか？

安田　最初はロランだったんですけど、今はみんなと同じでハリー（笑）。ロランもすごく気に入ってて、ロランへの思い入れは格別なんですけど、ハリーがどうしても視界に入ってきちゃう（笑）。ハリーっていうのは、何もしてないんですよね。ディアナ様が暗殺されそうになったときも、最初から警備をちゃんとしていればあの戦争は起こらなかったのに（笑）。それでもすごく格好良かったり……。僕の中では、大変なときにはなんにもしないキャラクターなんです。それが素晴らしい（笑）。

――デザインする上で、最初に「ハリーならこういうキャラクターにするんだ」という確固たるイメージがあったわけですか？

安田　キャラクターデザインの本質みたいなところは自分なりに確固としていると思うけど、ハリーは具体的にこうだという意識はなかったですね。仮面かどうかっていうのは僕に委ねられていたらしいですけど。

――仮面のキャラとしては新鮮で、かなり衝撃的だったと思います（笑）。

安田　スタンダードだと思うんですけどね。昔っから覆面レーサーとかあるわけですし。その仮面を否定してしまったらあまりおもしろくないわけで。過去の作品とか見て、クロノクルのマスクや片目のザビーネとか創意工夫がなされてる。けれど、あまり刺激的に感じなかったので。それでやっぱり刺激的じゃないといけないと思ったんで。刺激的なことをするには結構法則みたいなものを持ってて。それはネタばらしすれば“目をいじる”ことなんです。目と鼻と口のバランスで一番最初に感じるんですね。目に対する情報量っていうのは全然違いますから。目の周りを中心にしてデザインするっていうのは結構あったんです。ハリーはそれを一番刺激的にしようと。キャラクターの位置的にはシャアと変わらないんで、監督の使い方が素晴らしかったんです。

――目といえば、写実的な目と漫画チックな目が混在してますよね？

安田　僕が思うに、漫画チックかどうかというのは人によって違うわけで。僕は全てを含めてありだと思って、それを実験したかっただけなんです。違わなければいけないということから始まって、ありでなければいけないと思ったわけです。

――ハリーは、眼鏡を外すまでいったいどんな顔なんだろうって話題でした（笑）。

安田　眼鏡を外したら変にしてやろうっていう感覚は無かったですね。変にしようと思うとエスカレートしてゆくんじゃないですか。もっとハートみたいなサングラスにするとか。そういう延長線上になってくると、みんなの想像力のほうが追いついちゃうんで。もう全然違う方向にシフトしていくというか。それが最もシンプルで分解できないような方向性というかね。良い意味で視聴者を裏切り続けたいですね。裏切ることを予想しながら当たり前のことをしていく。地味だけどすごくエネルギーのいることなんですよ。みんなミードさんのヒゲにひっぱられちゃいましたけどね。あれは素晴らしいです。くやしいというかね……。

――かなり個性の強いキャラクターが多数登場したのに、視聴者もすんなり受け入れてました。

安田　僕的にはインターネットの掲示板とかでもっと書かれるかと思ってましたけど、書いてあるのはヒゲのことばかりで（笑）。僕は「もっとやっても良かったんだな」と。やんちゃしたつもりがそれが全然やんちゃじゃなかったという……そういう思いがありましたね。お客さんのほうが先を行っていたんじゃないかと。

――コレンやギンガナムの設定画を初めて見たときには、かなり驚きましたよ（笑）。

安田　ギンガナムのイメージは信長なんです。立場の強い人間っていうのは派手な格好をすると思うんで。同じ意味で、ハリーの服装も攻撃色をしているんです。コレンに関しては「普通の人間じゃない人が持っているハラハラ感を出す」というテーマで作ったんです。それで、カテゴリーのないデザインにするべきだなと思って。そしたらとっても豊かな素晴らしいキャラクターになって（笑）。監督の演出にデザインが負けてしまったんですよ。

――安田さんが手がけられている、ゲームキャラクターのデザインも随分変わってきていますよね。例えば初期の『ＳＦⅡ（エスエフツー）』と、比較的新しい『パワーストーン』のキャラクターを並べてみると、デザインの変化の具合には驚かされるんですけど？

安田　『パワーストーン』っていうのは今から４年くらい前にデザインしたんです。それも格闘ゲームが今のアニメと同じように狭い感じがしてきちゃってたんですね。もとは「プロレスと相撲ってどっちが強いんだ？」ってそういうのがやりたかったのが、どんどんバリエーションが増えてきちゃって。それで窮して『パワーストーン』みたいな形になったわけなんです。とにかく僕も未来が欲しいので、なんとか新しいことを取り入れて自分のものにしたいっていうのがあって、それが今思うと『∀（ターンエー）』の練習だったのかもしれないと思って。すごい巡り合わせだなと……。嘘クサイですけどね。『∀』に関しての逸話は、どれもこれも嘘クサイ話が多いんですよ（笑）。

AKIRA YASUDA

ディテールは減らしても得られる情報は増やしたかった

――ミード氏の∀もそうですけど、パッと見てわかるというのはデザインとして大成功じゃないかと。ギンガナムをシルエットでわからない人間はいませんよね（笑）。

安田　僕は同時に大人の人が見ても引かないようにしようと思ったんです。どこまで許容されたかわかりませんけどね。『∀』の登場人物全ては、ＴＶ番組を見る人が一目で登場人物を憶えて、似たようなキャラクターがいるためにおこる、余計な混乱を避けるように気を付けたと同時に、現実に生活している我々と同じように、自分の好みや立場によって、自分の着る服を決めているだろうと考え、できるだけそのようにしました。例えばキエルとソシエは違う服を着ていますけど、女の人っていうのは、豊かな生活を表現しようと思えば自分で服を選ぶものだと思うんですよね。それがチョイスの幅が非常に狭いものでも、その中で自分で選ぶと思うんです。ハイム家というのは、僕は自由な家であってほしいと思ったので、キエルはちょっと神がかった……彼女は自分が美しくて綺麗な女性だということがよくわかってますから、そのカリスマ性が上がるように服を選んでいると思うんです。ソシエは昔は髪の毛を長くしてたじゃないですか。そのときはまだ自分の自我が小さくて、お姉さんを見てお姉さんのようになりたいなと思っていたと思うんです。けど、自我を発露させないと男をゲットできないでしょう（笑）。だから自分に目覚めて髪の毛を切ったんじゃないかと。当時の社会では、髪の毛が長いのが当たり前だったかもしれないから、あんな活発な髪型は受け入れがたかったと思うんですけど、僕はハイム家の自由な家風を表したいと思ったんです。そういう理屈と、二つあればロングとショートがなければいけないという理屈……そういう「ならなくちゃいけない」と思う自分のハードルをいくつか設定して、それを全部感覚で乗り越えていくというのが自分のやり方なんです。

――キャラクターデザインが全体的にシンプルなのは、原点に戻ってアニメを動きで表現するためだと伺ったんですが？

安田　地味に勇気がいりました。ホントはもっとシンプルにしてもよかったんですよね、全員５頭身にするとか。そこに至らなかったのは、僕のまだ自信がない証拠です。

――ディテールを減らしていくっていうことを目指していたと……？

安田　ディテールは減らしても、そこから受け取られる情報量は増やしたかった。

――次に、またアニメの仕事をやられる時にはさらにそういった方向に……？

安田　実験的にはそういう欲求はありますね。でも生理的には今のようなやり方はしたくなくて……。今度は狭いターゲットの中に巨大な情報量を圧縮して入れ込むっていうことがやりたいんですよね。例えば耽美系……「若い13歳から30歳くらいの女性が好きになるように、広い世界を圧縮したらどうなるか？」とか。全員まつげとかバリバリですごく美しいのに、それでも一目見てぱっと違いがわかるように……。今度はそういう圧縮の仕方を実験したい（笑）。

――『∀』とは逆に？　ですか。

安田　それでも広く感じるんじゃないかと。広く感じるように、お客さんが頭の中で解凍する。……それがね、できるような気がしてきたんですよ。昔の人はそれをやったんじゃないかと。僕がやったりやろうとしたりしていることは、昔の人がいとも簡単に平然とやってのけたことだと思うんですよ。わざわざえらそうに「う～ん、俺は凄いことやった」と思ってるだけで、実際は歴史が失われただけだと思うんです。その理由っていうのは、多分マーケットが小さくなったからだと思うんですけど。

――歴史の再編という意味でも『∀』という作品に参加できて良かったと？

安田　ホントに良かったですね。すごく壮大な実験場で実験できたっていう感じです。僕はあんまり自我がないんですけど、もう一口では言い表せないですよ。

――今までのお話を聞いていると満足のいく出来だったのかなと思うんですが？

安田　満足と言われると……やりのこしたことも凄くたくさんあります。今、富野監督の顔が怖くて見られないぐらいですから。実験ができて気が済んだという感じはありますけど達成感はなくて（笑）。

――もし『∀ガンダム２』を作るという話があれば、また参加したいですか？

安田　それはぜひやりたいです。でも、その間は３年間くらい空いたほうがいいですね。もう一回ボーナス貰います（笑）。

――その時もまたこういうタッチの絵を？

安田　僕はもう“続編の法則”っていうのは嫌というほど思い知らされてますから。春麗（チュンリー）なんかも、自分ではどんどん変えて新しいものを提示していけばいいと思っているんですけど、変えると怒るお客さんもいる。今回の『∀』ほど変えるというのであれば変えますが、『∀』の続編をやるんであれば変えない方がいいと思いますね。でも物足りないから“変えないけど刺激的”なようにしますよ。大変ですけど、結果的に楽しめればいいから（笑）。

続編を作るのであればぜひ参加したいですね

←カプコン本社の奥深くに眠っていた『パワーストーン』のお宝ラフ原画。シンプルで真似できそうに見えるが、実践してみると難しい。遠くから見てデザインの凄さがわかるというのは、安田氏憧れの安彦デザインに共通する。

©CAPCOM CO.,LTD

↑安田さんの最新作『パワーストーン2』のデザイン画。さまざまな要素が詰まった、バラエティーに富んだキャラクター達は安田デザインの真骨頂。ちなみに上段の各キャラクターが変身すると、下段のキャラクターとなる。

©CAPCOM CO.,LTD.

『ガンダム』が無ければ今の僕は無かったんです

――『ガンダム』シリーズは最初から御覧になっていたんですか？

安田　僕はもう直撃世代ですよ。普通以上にのめりこんで道が狂ったくらいですから。安彦さんが好きで、アニメーターになろうとして失敗してゲーム業界に入ったようなもんですしね（笑）。

――『ガンダム』があったから今の安田さんがあるわけですね。

安田　それは間違いないですね。みんなはよく映画とか参考にしてますけど、僕は映画はそこまで好きというわけじゃないんですよ。映画は映像のリアリティーを重視しすぎる部分があって、僕にとっては内容が薄く感じることが多いんです。映像的な迫力なしでも面白いように作られているもの……面白さの情報量っていうのは、そういうふうに作られているものの方が多いと感じてて、そういう作品が好きでした。僕にとってアニメっていうのはその最たるものだったんです。すごく刺激的だった。

――そんな中でもやはり『ガンダム』が一番印象に残っていると……？

安田　釧路という人口24万人の都市で、俺だけがこの凄いものを味わっているのかもしれないという、歴史的な証人になってるつもり。そんな感覚ってありますよね？

――安田さんの思うところの『ガンダム』の魅力とはなんですか？

安田　う〜ん、“本物”が始まったという感覚……リアリティーが素晴らしかったということと、そのリアリティーにだまされて気付かなかったけど、ロボットプロレスが普通のアニメ以上に素晴らしかったということですかね。アムロという主人公に自分が投影できる。で、戦争を知らないから、戦争っていうものにちょっとだけ憧れるわけですよ。非日常的な戦争をアニメという媒体で体験させてくれるんですよね。それにアムロを敵のすごく強いヤツと言われているシャアが褒めてくれる。自分が褒められたようで凄く溜飲が下がるわけですよ。リアリティーがあって、かつ視聴者を気持ちよくさせてくれる。『ガンダム』の魅力はそこにあると思うんです。

――でも、次の『ガンダム』シリーズを立ち上げるとなると大変ですよね……。

安田　このガンダム（∀）の次にくるデザインなんて、いくら考えても出てこないですよね。キャラクターにしても、僕の真似をするのはしんどいので、次の人はまた違うことをやった方がいいと思いますよ。

――ちなみに今の画風はどんなものから影響を受けられたんですか？

安田　僕は安彦さんが好きで、安彦さんを目指していたんで……たぶん安彦さんの影響も受けていると思いますね。マンガチックなのにリアリティーがあるという。安彦さんのシルエットっていうのは遠くで見たときにまるで写真みたいに見えるんですよ。漫画的で刺激的な絵なのに想像力がかき立てられるという。そういうものの正体が知りたくてずっと憧れてましたね。あと、西洋絵画が好きだったんで、高校の時に油絵とかもけっこう勉強しました。

――西洋画が原点であると……？

安田　原点……とは言えないですけどね。原点っていうものがはっきりわからないくらい雑多なものが周りにあったというか。

――西洋画に興味ないと、あのビデオジャケットは出来ないですよね。

安田　そうなのかもしれません。珍しいだろうと思ってやっただけなんですけどね。

――最初はメカデザインを担当するかもというお話だったんですが、どんなMSがデザイン的にお好きなんですか？

安田　それはもうRX-78！　他には……若い時にはZ十とか好きでした。「航空機仕様……素晴らしい！」とか思って（笑）。ゲーム会社に入って制作者側にまわってみると、企画の重要さがわかってきてメカにも企画が必要なんだなと思うようになって。それで、歴史を作った一機っていうのがだんだん好きになっていったんです。だから、ウォーカー・ギャリアとか、ダンバインとかも好きですね。あとスコープドッグ。僕らの世代には“スコープドッグショック”っていうのがあるんですよ。初めて『ボトムズ』のイラストを見たときには、格好悪くて大嫌いだった。けど、実際アニメを見たら、OPからしてメチャメチャカッコイイ……それで大好きになって。見た目が地味でも、実際に作品を見たときに地味だとは限らないということに気付いたんですね。

――『ガンダム』に関わりたいと思っている後輩達に向けてなにかアドバイスなどを。

安田　矛盾すると困るんですけど方法論っていうのは形にすぎないんです。方法論によって自分の感覚に惑わされて、大きいものが見えないとやばいので。方法論じゃなくて“骨”を見つけるようにしたらいいんじゃないかなと思いますね。自分の好きなもの以外にも良いものはあると。それをふまえてやらないと新しいものはできないと思うんです。自分の好きなものはもうすでに脳がそれを好きになっているわけで、あとは何も感じなくなるまで消費するしかないんですよ。面白いっていうのは、脳が活発に動いて処理している様だと思うんです。処理が終わってしまったらもう面白くないんですよ。今処理中なものを、さらに処理が加速するような面白さを持つものは、今、流行っているなにかに似ているハズですから。一見取っつきやすいですが、面白さが持続しないと思います。そうではなくて、西城秀樹が『ターンAターン』の歌い方をみんなに示すように、ベルエポックの服装を魅力的に見せるように、自分がそう感じていないものをムリヤリ感じて、できるだけ楽しみを持続させて刺激的であるように。面白さの情報量を最大にするための本質を見つける作業を頑張って下さいとしか言いようがないですね。僕がそれを見たときに、心臓がバクンバクン動いて「僕の権利が侵害されている」って思って勝手にライバル視する……そういう作品を作ってくれる人が出てきたら嬉しいですね。

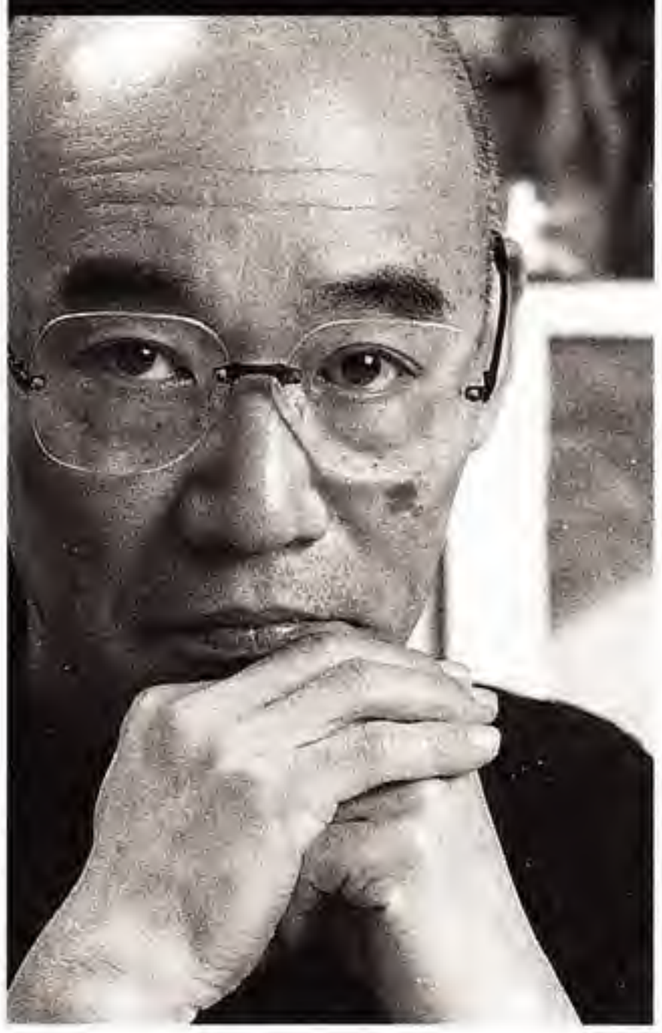
（聞き手・高嶋規之）

AKIRA YASUDA

20世紀最後の年に完成を迎えた
『∀ガンダム』。
しかし『∀ガンダム』には、
アニメーション作品ながら
21世紀の人類にとっての様々な課題が
提出され、それに対する創り手からの
示唆に富んだメッセージが
盛り込まれている。
前巻から引き続き掲載する
監督インタビュー第2回目の今回も、
そうしたテーマへの取り組みについて
じっくりと語っていただいた。

YOSHIYUKI TOMINO INTERVIEW

総監督
富野由悠季インタビュー



人間社会の覚悟を失わせた長寿崇拝への疑問

――富野さんには、現在の先進国が迎えている長寿社会というものが、必ずしも人間を幸福にするものではなく、歓迎すべきものではない、というお考えがあるようですね。『∀ガンダム』に則して言えば、ムーンレィスの社会では、人工冬眠という技術による延命が一般化されている。つまり「死」を先延ばしにしたり忘れようとする文明が成立していて、それに対し、自身も長命者であるディアナがかなり否定的な考えを抱いているように受けとれるのですが。

富野　わかりやすい例を一つだけあげます。今の日本には「敬老の日」という祭日があります。少なくとも「敬老」という言葉を使うのは、やめたほうがいいと思うんです。

長生きしてほしいなんて思ってもいないのなら「死んでくれ」と言ったほうがよっぽどいいのではないかと思っています。

――そんな、夢も希望もないじゃないですか。

富野　いや、誤解しないでもらいたいのは、老人を労ることや、老いをハンデキャップにさせないことは、いいことなんです。

そうじゃなくて「老いることを、ただひたすら敬ったり尊んだりする考え方は、いかがなものか？」ということなんです。

先日、吉本隆明さんの『私の「戦争論」』という本を読んだのですが、その中に非常に面白いことが書いてあったんです。現在のことではなく第二次世界大戦中の日本に関してのことなんですが、われわれの世代やそれより上の世代の人間が、本当は皆そう思っていたのに、これまで誰も決して口にしなかったことです。吉本さんは「日本の社会は戦争中、すごく明るかった」と言うんですよ。「あの時代、日本人がみんな戦争のために苦しんでて、暗かった」なんてよく言われているのは、嘘っぱちだ、って言うんです。戦争が終わったのが、僕が4歳の時だったんで、はっきりとした実感はないんですが、たしかにそうで、絶対に暗くはなかった。あの時の日本は、みんなに目的意識があって、鬼畜米英で、がんばればなんとかなるって、国民の総意がピッと合った社会で、すごく明るくて充実してたんです。しかも、その頃の日本人の3分の1、特に徴兵で引っぱられる成年男子のほとんどは、10年先まで自分が生きられるとは思っていなかった。つまり、死ぬことを想定していたのに明るかったんです。むしろ覚悟がなくなった社会というのは、みんなで鬱傾向になるんです。だから、人間や社会にとって、「死」をはらむということが「暗さ」に直結するのかということは、かなり疑問です。

それから、最近テレビで見た、こういう事例もあります。たしか南米のご夫婦なんですが、二人ともエイズに罹ってしまって、10年もつかどうかわからない。子供さんもいる。が、子供たちは、幸いエイズに感染してはいない。だから子供たちのためにがんばるんだ、もう一軒家を作るんだって、ものすごく生き生きとしているんです。要するに、悩んでいるヒマはない。なぜならうしろが見えているから。悲惨なんだけどその生き様の瞬間芸があまりに見事で、明るいんですよ。これを見て「強いなあ……。人間こんなふうにもなれるのか」と思ったわけです。

おそらく、僕が同じ立場になったら気落ちして、すぐに死んじゃいますよ。それが、今、東京で暮らしている日本人の平均的な生死感なんです。

けれども、この夫婦のように、どう長くみてもあと10年しか生きられない、その間にもう一軒家を作るんだってがんばっている夫婦の生き様を、はたして悲惨と言えるかどうか？

われわれは今、そういうことに対しての言葉というものをもっていないんですよ。

つまり、人間というのは自分の命の限りが見えたら、みんな自殺していくのか、暗くな

YOSHIYUKI
TOMINO
INTERVIEW

価値論に組み入れるべき死への覚悟

るのかといったら、絶対にそんなことはないわけです。そうであっても明るく生きようとする強さ、人間の意志とか生命の力があるんです。なにも長寿だけが尊いわけではない、ということは絶対あるんです。本当は、そのことをわれわれは価値論の中にとり込むべきなんです。

――ただ補足しておかなければならないのは、吉本さんは、あの本の中で、戦争中の日本は実は明るかった、けれども、あの明るさというのは間違っているんだ、ということを言いたかったと思うんです。同様に、毒とか暗さのない社会というのは、逆に不健康で危険な社会ではないか、と。

富野　もちろんです。だからこそなんです。少なくとも僕に関して言えば、植物人間になる前に殺してほしい。が、そのことで僕の子供に殺人罪を科すのはやめてほしいんです。そういうことを、われわれの世代がキチッと言うべき時が来ていると思う。そして若い子供たちの世代が、そのことを踏まえた新たな価値論を形成していってほしいんです。

もちろん、安楽死や尊厳死の問題がそんな簡単な問題ではないことは重々承知しています。また、脳死の判定問題もふくめて、植物人間の生命維持装置を切るということが、殺人になってしまうのか、尊厳死に準ずる行為なのかということは、誰がなんの根拠で判定を下す権限をもつか、ということにまでなってしまうと、非常にキツイ大問題でしょう。でも、僕は、そういう「闇」の部分があってしかるべきだと思うし、それが人間社会の陰影を形づくるんだ、と思うんです。

だから、人命尊重とか、老いを尊いとする考え方の、一見正義に思える一方の論理だけで、すべて断罪することや、そうした古い倫理を今後も永続的に押し付けていく姿勢は、もう駄目だと思うのです。また、世の中には清潔でクリーンにみえることのほうが、かえって危険なんだということが、たくさんあります。

こういう問題を、ヤバイ問題だからといって避けるのではなく、人間社会にはヤバイ問題が、どうしたって含有されるわけだから、キレイごとや危険なクリーンさに絡め取られることなく、どうするかを真剣に考える時期が来たと言いたいんです。

今後の人類が必要とする異種との混淆と共生の論理

――『∀ガンダム』では、民族や人種が違うというわけではないんでしょうが、大きく分けて地球に残された人々と月の民であるムーンレィスという二つの異なった社会集団が登場しています。そして簡単に言ってしまえば、異なった社会なり集団に属していた人々が同じ一つの地で共生できるのかどうか、というテーマを底にもった物語ですよね。その問題は、これからの人類にとって非常に重要な課題だと思うのですが……。

富野　もちろんです。しかし、その問題も今の人類には、どうしたらいいのかという具体的な方法論がわかっていないんです。ただ、われわれの今後の社会の在りようとして、違う者をもっと受け入れていく必要がある、つまり異種との混淆をもっと進めていかなければならないだろうし、状況は必然的にそうなってきています。

だから今の時点で言えることは、そうした問題に対して、避けたり、食わず嫌いの認識を育てたりしてはいけない、ということなんです。たとえ『∀』のような架空の世界においてでも、その問題を考えることは意味があると思うし、実際『∀』をやっていて、このことに関しては、様々な未解決の問題が含まれていることがわかりました。また、逆に気付かされることもあったんです。

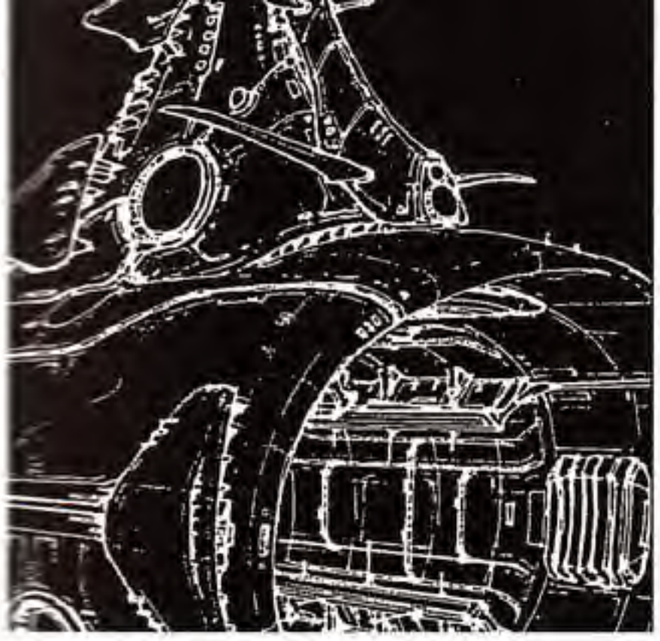
たとえば今回のキャラクター設定なんですが、安田(朗)くんは、そうしたことを踏まえた上で、『∀』キャラクターの設定画を描いてくれています。つまり、黒人、白人、黄色人種の混淆ということが、彼の中では、かなりキチンと明確に想定されています。

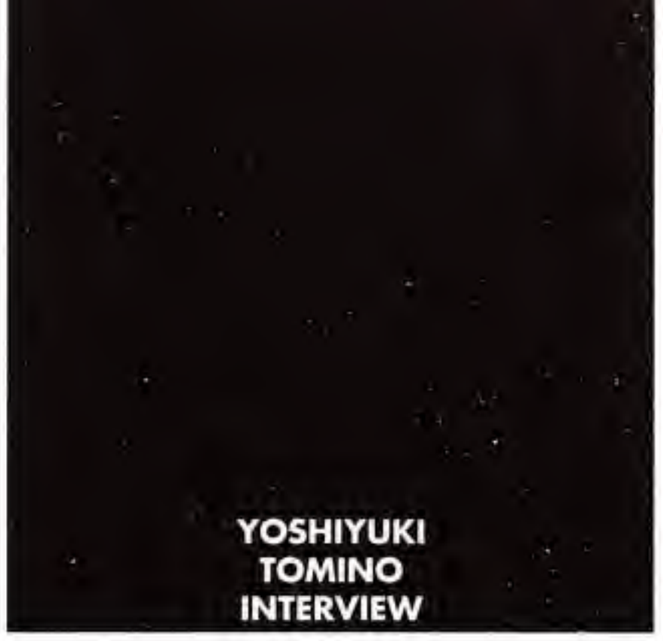
僕としては正直言って、ロランの肌の色が濃いのは嫌なんです。しかし、彼がそうした人物配置を明確に意識して打ち出してきている以上、それを受け入れざるをえないし、それを容認した上で作劇していった。すると、僕の中で奇妙なことが起こりました。

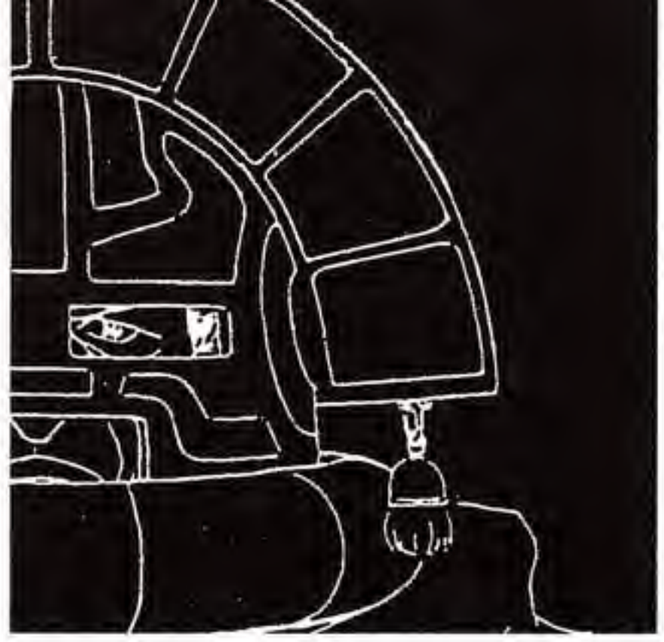
どういうことかというと、半年近い間、止め絵で見ていた段階では、あんなに黒いと思っていたロランの肌の色が、映像として動いているのを見てみると、ほとんど気にならないし、物語としても、肌の色のことをまったく意識していないんです。

そして「ああ、人間の視覚認識なんていうものは、この程度のものなんだ。どうも、肌の色とか人種とかいうことを、人間は、もともとあまり問題視していなかったんじゃないのか」と気付いたんです。人間は、いつからかはわからないけど、後天的に、ある時から人種の違いを強く意識するようになったのだと思います。しょせん、人種とか肌の色とかいう問題は、人間の頭、脳の問題らしいんですよ。

だとしたら現実でも、これは乗り越えられる問題だろうし、それも若い人であればあるほど簡単に乗り越えられる問題だろう、と思







シド・ムンザ
『∀ガンダム』には、昔話などで馴染み深い登場人物を原型にしていると思われるキャラクターが多い。たとえばシドは、『花咲か爺さん』の善良な爺さんがモデルらしい。つまり「ここ掘れ、わんわん」で宝を見つけ、枯れ木に花を咲かせる善良な爺さんは、山師として過去の遺産を発掘し、一旦滅びてしまった技術を復興させようとしているシドの姿と重なる。

い至ったわけです。

――なるほど。ただ『∀』の場合、もう少し事情は複雑で、かつては地球という同じ空間で生きていたのが、なんらかの理由で長い間月と地球に分かれて、やがて、月の民のほうが再び地球に戻りたい、という話ですよね。これは、現実の世界でいうところのユダヤ人とアラブ人との間のイスラエル問題と非常によく似ています。富野さんとしては、そのへんのことを意識されてはいるんですか？

今回かなりいろいろと調べられたり、勉強された、とお聞きしているんですが。

富野　いや、僕は勉強していません。というか、イスラエルの問題というのは、ユダヤ人とアラブ人という人種の問題というより、むしろ「宗教」の問題でしょ。

――たしかに、ユダヤ教とイスラム教の聖地が同じ地域にあるということが、問題の根本にあるわけですからね。

富野　しかし、今回の『∀』では宗教の問題はタブーにしています。一切触れていません。なぜかというと、実は人種の問題よりも宗教が人類史を歪めたのではないか、と僕自身明解に思うようになったからなんです。

宗教というものは、ある時代までは絶対に必要なものだったのです。しかし、宗教が現代という時代を取り込んで、なおかつ宗教でありうるものなのかというと、そうではないと思うんです。もうそのことを、はっきりと言ったほうが、いいんじゃないでしょうか。

先日、なにかの本に「宗教というものは、実は『狂気』じゃないか」と書いてあったんです。たしかに、なにもオウムだけじゃなく、どんな宗教も、狂気の部分をその底に孕んでいると思うし、本質的に極めて排他的なものではないか、という考え方に僕自身軟着陸しつつあるんです。だから、少なくとも僕には、宗教による人類救済論はありません。

――宗教における狂気ということに関しては、哲学者のニーチェが、特にキリスト教について言っていることで、その根本には、弱者の怨恨(ルサンチマン)があるんだ、つまり現世において勝者になれなかった者の不平等感や怨念の解消のシステムなんだ、ということを言っていますよね。

富野　そうなんです。怨念をカタルシスさせるための仕掛け、装置なんですよ。でもそれは、あってしかるべきだし、現在にもなければいけないんです。しかし、それが宗教ではもうないだろうということです。

ただし、理念、すなわちイデーの問題としての人類救済論はあるかもしれません。しかし、それを宗教に求めるのは間違いだ、と言わせていただきたい。

――まったく同感です。あと、宗教全体に関して言えば、それこそ、先ほど話に出てきた吉本隆明さんなんかは、宗教というものは、人間の幻想がつくりだした、人類の「共同幻想」なんだ、いわば人間が心の中にある規範みたいなものを疎外化した幻想なんだ、ということから自分の思想を組み立てています。

富野　うん。だから、新しいイデー(理念)なりモラルなりによって、そういう規範というか、ディシプリン(規律)というものを、新しい原理として構築していく必要がある。もう、そういう時期に来たんです。しかもそれは、単に精神の問題だけではなく、人間の経済活動の新しい在り方の問題も含めていなければならない。

その仕事はこれまでのツケとして男がやらなければならないし、女はそれを待っているのだろうけれども、まだ、そういう視野をもった経済人とか宗教人とかが現れてきていない。

ならば、それは、思想家や哲学者の仕事かというと、そうでもないと僕は思います。なぜなら、規範とか理念というものは基本的に実践におけるモラルなわけで、実学の中からうまれてこなければ、億という単位の数の人間を折伏することも誘導することもできない、と思うからなんです。

――これもまた吉本さんなんですが、どんな高尚な思想も、大衆というフィルターをいったん通ったものでなければ本物にはなりえない、ということを繰り返し語っていますし、実際、吉本さんは、そのお考えから大衆的なメディアから発信される表現に対して広く関

『私の「戦争論」』
吉本隆明、ぶんか社・刊、1999年

吉本隆明が最近の戦争についての論議の傾向に対して苦言を呈したインタビュー集成。この本の発言の中で吉本は、最近の日本人の公意識の希薄さを批判する小林よしのりらの、先の大戦における日本の立場を再検討すべきだ、とする論に反駁し、「個人は公よりも大きく重要であり、エゴイズムは原則的に肯定すべきだ」という考えを打ち出している。また、今回の富野監督へのインタビューでは『∀』の話題からそれていたため発言を割愛せざるをえなかったが、この本の中で述べられた吉本流の鋭く洞察にみちた歴史認識と戦争観は、富野監督も十分了解している。

YOSHIYUKI
TOMINO
INTERVIEW

取り戻したかった物語の機能と役割

心をもたれていますね。

富野　ええ。それは吉本さんの本を読んで、非常によくわかりました。

『∀(ターンエー)ガンダム』でやりたかった「昔話の復権・物語の復権」

富野　で、新しいディシプリンとか原理ということに関しては、『ガンダム』の世界には、一つだけヒントがあるんです。それは「人類全体が『ニュータイプ』になる」ことなんです(笑)。

――まだ捨てていないんですね(笑)。でも、富野さんは「『∀ガンダム』ではニュータイプを出さない」と制作発表の場で明言されています。実際、宇宙世紀が始まってから、数千年から数万年経っている『∀』の世界でも人類はニュータイプにはなっていないし、登場もしてません。しかし、富野さんのことだから、それに代わるなにかを、考えられてはいるんだろうとは思っているのですが……。

富野　それに代わるものかどうかは、わかりませんが、僕は最近になってアニミズム(注)っていうのはすごいな、と特に思うようになってきたんですよ。つまり、さっき言ったような、宗教というものが担っていた部分を、人類は宗教をもつ以前にはアニミズムによって吐き出していたんです。

　宗教が形成され、それに政治と経済がシステムとして作動し始めた時に不幸が始まったんじゃないか。だから、われわれはいったんその呪縛(じゅばく)から解放されて、もう一度、アニミズムの時点に立ち戻る必要があるんじゃないか、そのほうが新たな原理に至る早道なんじゃないか、と いうことなんです。

――なるほど、それで、マニュピチの世界観とか昔話を組み入れようとされたわけですね。また、そのへんのことでは、富野さんは『∀ガンダム』で「昔話の復権、物語の復権」をやろうとしているんだ、とおっしゃってましたよね。

富野　それに関しては、テーマではあるんですが、決してうまくやれているとは言えません。でも、少なくとも昔話をなぞることぐらいはしたい、と考えているんです。

　というのは、この歳(とし)になって、昔話のもっている力というものは、犯(おか)すことのできないほどの力をもっているということを、実感しているんです。だから『∀』ではうまくできなかったかもしれませんが、みなさん方も、もう少し面白がってくださいよ、と言いたくなったんです。お恥ずかしながらね。

　ただ最近になって、嫌な方向でそれが復権しつつあるんです。『本当は残酷なグリム童話』といったものです。あれは困った切り口だとは思うんだけれど、そうであっても、昔話の復権はあっていいのですね。どうしてかというと、それは、われわれにとって精神安定剤みたいなものではないか、という気がするからなんですよ。だから迂闊(うかつ)にいじらないで、語り継いでいっていいものなんです。時代が進んでいっても、郷愁ということではなくて、そこから学びうるものは常にあるはずですし、われわれがアニメを創ることで目指していたものは、実は、そういうものだったんじゃないかと思いはじめています。

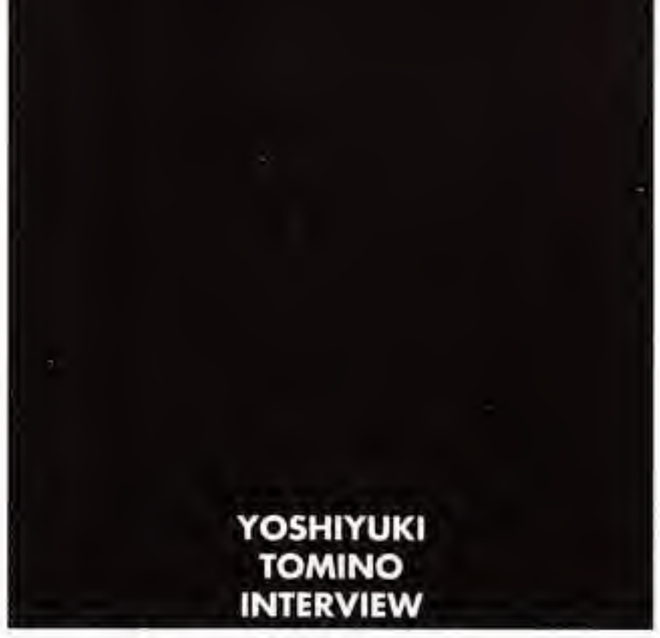
　だから、昔話とか民話とかをこれからも大事にしていきましょう。それを現在のアニメという表現でもって物語構造として使わせてもらうことによって、応援したいのです。少なくとも、この機会が一つのきっかけになれば、ということなんです。

――非常に不思議だと思ったのは、月からムーンレィスとそのお姫様がやって来る、という話は、要は『竹取物語』じゃないか、かぐや姫じゃないか、と言ったときに、はるか過去に書かれた物語と数千年数万年の未来を舞台にしたアニメの物語とがピッタリと重なり合いシンクロして、少しも不自然じゃないということは、驚くべきことだと思うんです。

富野　ほんと、そうです。物語のきらびやかさ、というものは、そこにあるんじゃないでしょうか。だからこそ、いつの時代でも何度でも形を変えて語り伝えられるものであって、ひょっとしたら精神病理的なサイコ的な物語であっても、行き着く先は、実はそういうところなんじゃないのか、という気がします。

　どういうことかというと、神経症は現代病だ、みたいなことをよく聞きますが、別にそれは現代に特徴的な病(やまい)というわけではないんですよ。人間が知恵をもち神経がナイーブになっていくにつれて、神経症の性格が多様化していって、昔から人類にはずっとあったものなんです。中世ヨーロッパの「魔女裁判」なんてまさにそのいい例でしょ。だから、そういう心の病から癒されるための有効な手段の一つとして「物語」が機能していたのか

(注) アニミズム
自然界のあらゆる事物に、生物、無生物を問わず、生命がやどるとみなし、それに精霊や霊魂の観念を認める、宗教の原始的形態の一つ。



もしれません。

あるいは、物語に登場したような行動をとった人間が現実に存在していたのかもしれない。たとえば『竹取物語』だったら「わたしは月から来た人間だ」って言う者がきっといたんでしょう。そういう人たちを社会がどう取り込んで、どう共に暮らしてきたのか、ということから昔話や物語は生まれてきたんじゃないか、ということです。だから、とりたてて言うほどのものではないんですよ。

そう思うと「物語」というものは、まだ大人になりきれていない心をもった子供たちや、大人であってもリアリズムで生きていくのが辛いと感じた時に、そういう物語をヒョイと受け入れることで気持ちが軽くなったり、気分が楽になれる、いわば清涼飲料水みたいなものなんですよ。だから、物語はこれからもずっと生きつづけていくだろうし、そういう物語を今後も、キチンと獲得していって、じょうずに語っていくべきなんです。

それから、さっき言った宗教の問題があります。たとえば日本において、中世の『今昔物語』までは、ほとんどの物語が仏典を教化し伝えていくためのものだったといえます。「物語る」ということで、教えを伝える手法を開発していったわけです。そうだとすると、われわれが今後、新しい宗教というかディシプリン(規範)を構築し、手にいれなければならないという時に、それに見合った物語を開発していかなければいけない。それが、今流行のサイコ的な部分からの物語だけで完遂しうるかといったら、そうではないと思います。

僕は、人間が生きていくための「物語」というのは分析学から生まれるのではなくて、総合論だと思うんです。フロイト以降の、人間心理の追究というのは、人間の心の深層やベースを知る上では重要な学説ではあったのだけれど、その分析をしていって人間が統合されていくことは絶対にない、と思うのです。

その後の精神分析治療というものをみても、多少、治療には役にたっただろうけれど、結局、分析論でしかない、と感じました。そこからは、人間が今日生きていくための安心感や、生きる指針みたいなものは、得られないでしょう。むしろ「物語」のようなもののほうが、人間の生きる意志を統合し、形作っていくことには有効なメカニズムをもっているのではないかと思えるようになってきました。

それが、僕にとって昔話であり、たまたま『竹取物語』であったわけです。少なくとも500年以上もった物語じゃなければ信用できないよね、ということなんです。

あまりの忌まわしさのため封印された歴史が「黒歴史」

――あと「黒歴史」というものについてなんですが、これはどうとらえたらいいんでしょう？　簡単に言ってしまうと、残された地球人にとって、はるか過去の歴史は封印されてしまって、真実の歴史は知りえなくなってしまっているわけですよね。ということは、たとえば歴史認識というものを考えたときに、実際は、われわれが教えられたり伝えられたりした歴史と真実の歴史をくらべたとき、かなりの相違があるわけで、そういう歴史のフィクション性を意味しているのか、それとも、単純に、為政者の都合のいいように書き換えられた歴史というふうに解釈したほうがいいんでしょうか？

富野　いやね、この間もシナリオの打ち合わせで「黒歴史」をどういうふうに考えるかで、ずいぶんモメたんですが、そんな難しく考える必要ないんですよ。事実を羅列してあるのが「黒歴史」なんです。

じゃあ、それがなんで黒い歴史かというと、今の時代にそれが伝えられていないから、しかも、その歴史の中身がとんでもないビックリ箱だからなんです。太古に宇宙世紀までの歴史があった、それを、もうこんなものを人間はもってはいけない、ということで、∀が全部封印してしまった。これは文明の破壊と言える大問題です。

だから「黒歴史」なんです。

だって、とりあえず知られている歴史だけでやってきた今の人間にしてみれば「自分たちの先祖が宇宙戦争までやった、しかも、それで全部自滅したらしい」ということで、その歴史を語るのを忘れてしまった。なぜか？　それには、忘れるだけのモチベーション（動機）があるわけです。「こんなヒドイことは、こんなバカなことは、もう今更いいだろう」というのが忘れの構造なんです。あまりの忌まわしさ故に封印したということなんです。それだけの話なんです。だからSF的な設定でもなんでもないんですよ。

それだけでは、わかりにくいと思うので、一つだけ具体的な例をあげてみます。たとえば、日本で言えば「天皇家はもともとは日本人じゃなくて、大陸からの渡来人だった」って言われたら、どう思う？　ということなんです。

もう一つ言うと、さっきの吉本さんの本の中に書いてあったんですが、どうも中国人というのは江戸時代までは中華思想で、日本のことを属国ぐらいに思っていたらしい、逆に日本人のほうも自分の国を中国の属領ではな

YOSHIYUKI
TOMINO
INTERVIEW

作品は意識せずとも時代を映す鏡

いかと思っていたらしいんです。だから聖徳太子が中国から独立しようと思って、有名な「日出る処の天子、書を、日没する処の天子に致す」という書簡を中国に書いて、中国の皇帝を怒らせた。で、やっと江戸時代になって本居宣長が「もう漢意はやめよう」と初めて言った。そういう日本人のコンプレックスを考えると、豊臣秀吉の朝鮮出兵も徳川幕府の鎖国政策の意味もよくわかる。要するに日本は大陸から独立したかったんです。でも、普通の歴史解釈だと、そういうことは全然出てこない。

つまり、自分たちが教えられていたり、想像していた歴史があった、しかし、史実は、それとはまったく違った驚くべきものだった。「黒歴史」というのは、わかりやすく言うと、そういうことなんです。

もう一度検証してみたかった「道具」としての「科学」

――それから月側と地球側の文明状況の設定についてなんですが、ムーンレィスのほうは地球に宇宙船を飛ばせるだけの科学技術をもっていますが、地球のほうはそれほど科学技術が進歩していなくて、世界史で言えば産業革命から少し経って無線通信や飛行機が飛ぶ19世紀くらいの段階という設定がされていますよね。そのへんは、どういう意図から、そうされたんですか？

そこには「科学」というものを、その勃興期に立ち戻ってもう一度とらえ直そうという意図があるのでしょうか？

富野　それには二つの要因があります。一つは、わかりやすさということから。もう一つは、今言われた、科学というものに絶えずついてまわる「道具」という性格に対して、われわれの認識として、どこまで誤魔化されるのか、誤魔化されないのかをキチンと検証してみたかったんです。そのコード（規定）として、あの時代が一番やりやすかったんです。だから∀が存在する限り地球側の文明・技術というものを絶対に進ませないというところに踏みとどまった。そうしないと新型モビルスーツが出てくれば済むだろう、という話にスポンとなっちゃうんですよ。

われわれにとって科学という道具を安易に考えてはいけない時期にきているわけだから、そういうことを少しでも考えられるような物語空間にしておきたかったんです。

人間の意志の問題、コミュニティの問題、地球環境の保全の問題、そうした諸々の問題の一番際のところが見えているのが、『∀ガンダム』の時代であって、それとモビルスーツ物を重ね合わせることで、たとえアニメであっても、そういう問題を考えられるだろうということで、ああいう時代設定にしました。

――そういうことで言えば、東海村のJCOで放射線被爆の事故がありましたよね。あの事故が起こったのが、ちょうど『∀』で核爆弾が爆発する時の話の数日前で、あまりに偶然の符号なんで、びっくりしました。しかも、ウランをバケツで汲むというのと、核爆弾を奪い合うという、非常に恐ろしいものを、いとも軽々しく扱ってしまうドタバタ劇という点で共通していて、怖かったくらいです。

まあ、たまたま偶然なんでしょうが……。

富野　もちろん偶然なんですよ。でも、「昔話の復権」だなんて言ってますけれど、作品って意識せずして時代を映しだしてしまうことや、時代が語らせる部分っていうのはあるんですよ。だから偶然と言えば偶然なんだけど、全部が偶然とは言えないんです。核の話は必ずしも僕の意思ではなく、ノリというか、話の流れでやっぱりこのことはやっておかなければならない、ということであなったんです。それがハマったんです。だから『∀』がやってることは絵空事じゃないんです。しかも言わせてもらえば『∀』のほうがJCOより真面目にやってるよね（笑）。

つまり戯作者っていうのは、ある時こういうポジションに立てるんですよ。だからといって驕るんじゃなくて、時代の鏡になる部分があるんだから、作品を好き勝手に創ってはいけないんです。ですから、好き勝手に創ってはいません。単にロボット物が好きだから趣味だから『∀ガンダム』をやってるわけではないんです。

今のわれわれに何が必要なのか、何が欠けているのかを、自分の趣味だけで考えてはわからないから、昔話をもってきてかぶせてみたんです。そしたら、ピッタリとハマってしまったんです。戯作者として、これは面白いけれども、実は面白くない。つまり、われわれがこの程度で考えてることが現実と重なってしまうということは、われわれはかなりバカだぞ、リアルな社会はかなりヤバイぞ、っていうことです。じゃあ、われわれはどうすべきか？

だから、そういう問題に対して、文化系の人間のできることっていうのは、たとえアニメであっても、こういう作品を創ってみたりすることで、そのことについて少し考えてみることなのではないでしょうかね。

――そうですね。今日は非常に興味深いお話をお聞きすることができました。ありがとうございました。　（聞き手・大徳哲雄）

TURN "A" GUNDAM

各話ストーリー＆設定資料

STORY & OFFICIAL ARTWORKS

第17話から第35話までの《ストーリー》と《解説》、
主要なキャラクター類の《設定資料》
《キーワード辞典》を各話ごとに収録！

EPISODE 17

建国のダストブロー

TRAILER

嵐が来たときって、見えないところでいろんなことがあるんだろうけれど、
ボクはキースの手伝いで橋になったりしていた。
けど、ソレイユの近くでゴッゾーとかのＭＳ（モビルスーツ）の動きを止めようとして、
ボクはテテスさんの姿を見てしまった。殺意の風が渦を巻く。

DATA

- ●脚本／浅川美也
- ●絵コンテ／森 邦宏
- ●演出／森 邦宏
- ●作画監督／鈴木藤雄
- ●放映日／1999年7月30日

リリ・ボルジャーノ(部屋着)

普段のファッションとは一味違った、部屋着のリリ様。部屋着とはいうものの、どう見てもよそ行きのドレスにしか見えないのが、さすが良家のお嬢様といったところか。相変わらずキエルに嫉妬心むき出しである。

STORY

ノックス崩壊とともにルジャーナへ身を隠していたグエン。その彼にディアナ・ソレルからの親書が届く。ムーンレィス建国式典への招待状であった。その内容に難色を示すミハエルらを横目に、キエルに扮したディアナはただ一人、ＤＣの先行きに不安を覚える。

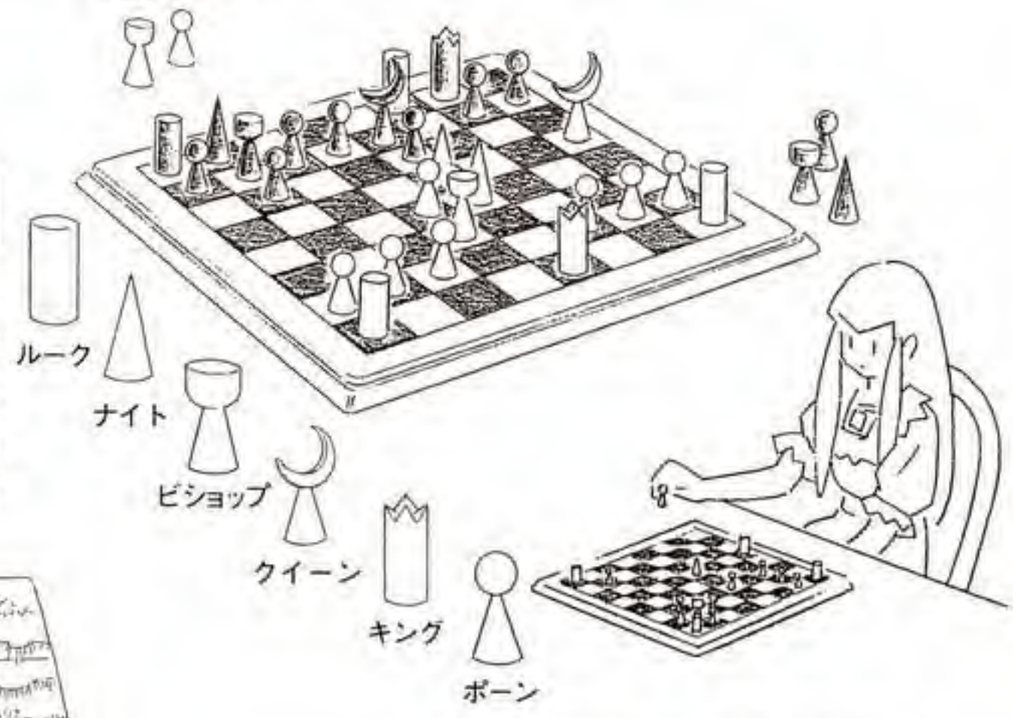
一方のキエルは、激しい嵐に襲われるソレイユ内で、兵たちを鼓舞すべく奔走していた。竜巻などの自然災害を知らないDC兵たちは、すっかりパニックに陥っていたのだ。そのさなか、ディアナ暗殺を目論むテテスが旧知のブルーノ、ヤコップに接触。彼らはテテスのために女王暗殺を試みるが、遂行寸前でロランの∀によって阻止されてしまうのだった。

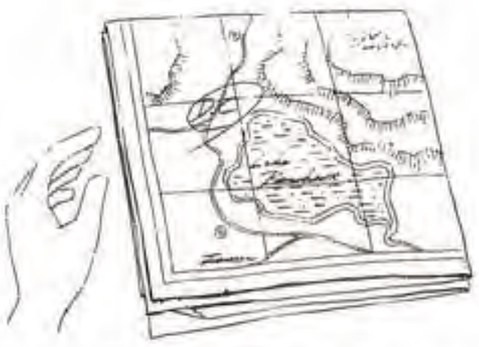
EXPLANATION

この回で最もセンセーショナルな出来事といえば、やはりディアナ暗殺未遂のシーンだろう。ムーンレィスの頂点に立つ神聖なる女王ディアナ・ソレル。人徳とカリスマ性にあふれる彼女だが、パーティーでの一件に続きこれで命を狙われたのは２回目。ムーンレィスが一枚岩でない印象は、この事件でさらに色濃くなったといえる。また、グエンがこの混乱劇を目撃していたことも、彼の後々の策謀の大きな伏線になっている点に注目したい。

チェスのボードと駒

ミハエルとキエル（ディアナ）が対戦していたチェスのデザイン。ミハエルがチェスを指す姿は、いかにもといった感じだが、ディアナがこのゲームを知っていたところがほほえましい。月にもチェスはあるということか。



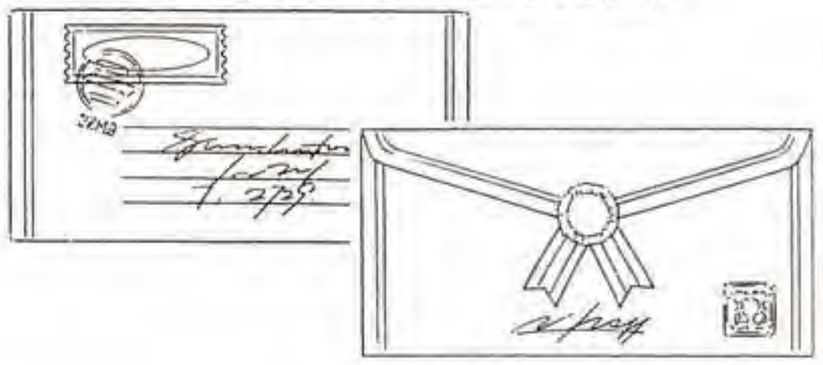


ディアナの見る地図

車でソレイユに向かうグエンが、ナビゲーターのキエル（ディアナ）に預けたものらしいが、道路図としてはかなり大ざっぱ。ほとんど地形図といって良い代物だ。この時代の情報網のレベルが感じられる一品。

建国式典の招待状入り封筒

ディアナ・ソレルの名において、行方不明のグエン宛に各地に届いた封筒。なお、この宛名の部分を見ても想像できることだが、月・北アメリアの双方ともに、公文書はすべて英語で記されるのが普通であるようだ。



※EPISODE16「∀のすべて」は、EPISODE 1～15までの総集編のため省略します。

スエサイド部隊

ボルジャーノンのパイロットを務めるルジャーナの精鋭たち。ちなみに「スエサイド」とは、英語の「suicide（自殺行為）」が由来だと思われる。つまりは「死ぬことをも恐れぬ部隊」という意味なのであろう。

ジョン

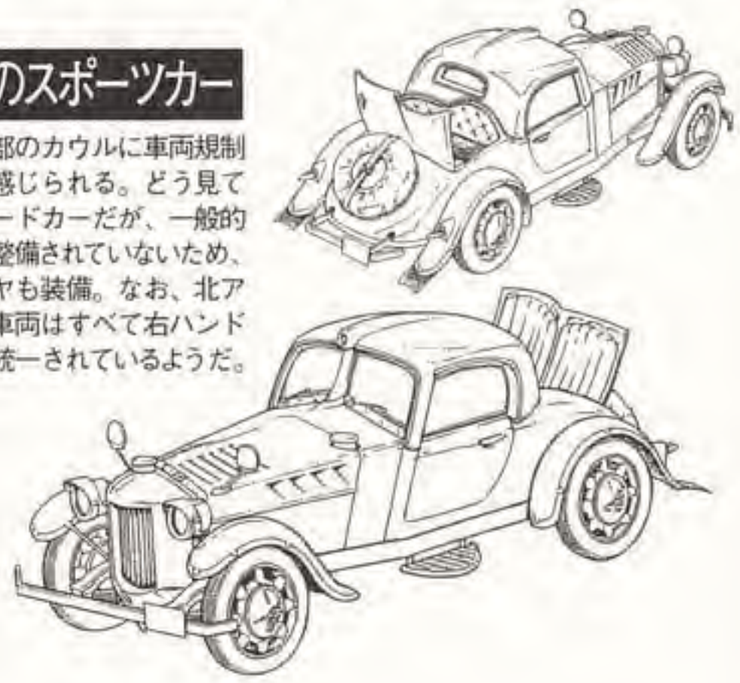
ギャバンを除いたスエサイド部隊のなかで、もっとも目立つ存在といえばジョン。ひょうひょうとした性格が目につくが、意外と熱血漢だ。栄えあるスエサイド部隊に選抜されただけはあり、やるときはやる男である。

エイムズ

スエサイドのなかでは、ジョンと同じくらいに出番の多いエイムズ。中盤のマニュービチ攻略編で、彼の活躍はたっぷりと見られる。ジョゼフとはウマがあわないらしく、ことあるごとに喧嘩になりそうな気配となる。

グエンのスポーツカー

タイヤ上部のカウルに車両規制の面影が感じられる。どう見てもオンロードカーだが、一般的に路面が整備されていないため、予備タイヤも装備。なお、北アメリアの車両はすべて右ハンドル仕様で統一されているようだ。



自然の脅威

雷や竜巻といった地球の自然現象にかなりの恐怖を感じていたDC兵。月でも雨や風といった人工的な自然現象はあるようだが、実際生命の危機を感じるほどのものは起こす必要もなく、初めてこのような状況に遭遇した兵たちが、ビームキャノンだ呪いだと騒ぎ立てるのも無理はない。注目すべきは、ここでディアナとしてのキエルが初めて女王らしく偉大に振る舞えたことだ。今後のキエルの自信はこの経験からきているのかもしれない。

COLUMN

ムーンレィスの協力者

DCの民間行政がかなりずさんなのは、以前のクーエンの話でもあった通りだが、依然としてその状況は改善されていないようだ。最近ではその生活に耐え切れなくなった者たちが、次々と脱走するという始末である。特にグエンの引き抜き政策により、技術者たちの間でその傾向は顕著なようだ。しかし一方で、ルジャーナは勝手に「ムーンレィス狩り」なるものも始めており、地球側の足並みは相変わらずそろっていない感もある。

イングレッサの今は……？

首都が崩壊したとはいえ、グエン、ミハエルら統治組織の首脳たちがイングレッサを離れてしまっていいのだろうか？　紙幣も紙切れと化してしまった今、ラインフォード家は没落したことになる。よってグエンは用なし、ノックスは無法地帯のままだ。しかしビシニティなどの農村では、従来通り自給自足の生活を送っているようで、大した影響はないらしい。イングレッサのほぼ9割方はこのような農村なので、問題はあまりないのだろう。

EPISODE 18

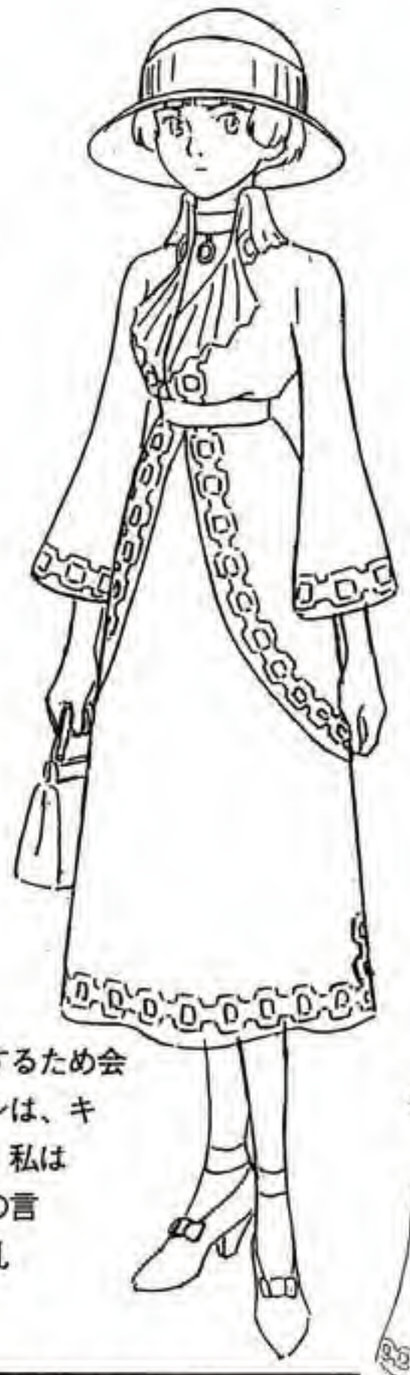
キエルとディアナ

TRAILER

ボクはひどいおっちょこちょいだ！　キエルお嬢さんとディアナ様が、
入れ替わっていたことに気が付かなかったのだから!!
なのにキエルお嬢さんはムーンレィスの建国式典で、
混乱した糸をほぐすような演説をなさった。
ボクは感動した。風の行方をボクは知る。

DATA

●脚本／高山治郎
●絵コンテ／斧谷 稔
　　菱田正和
●演出／山口美浩
●作画監督／佐久間信一
●放映日／1999年8月6日



STORY

ムーンレィスの建国式典に参加するため会場近くのホテルに宿泊していたロランは、キエルから思いもかけない告白を受ける。私はキエルではなくディアナである、と。その言葉にロランは愕然とするのだった……。混乱覚めやらぬまま、ロランはローラとしてディアナとともに式典に出席。キエルの状況を確かめたい彼らはソレイユ内に侵入する。テロの勃発や暗殺者テテスの襲撃などもあり、内部は混乱していたが、やがてすべてが沈静化した頃、ついにディアナはキエルと対面。自信に満ちた女王の顔に、ディアナは安心した。そしてキエルが行った演説、その内容は……なんと建国宣言を中止するというものだった。

ソシエ・ハイム(ドレス姿)

建国式典出席の際、ドレスの持ち合わせがなかったソシエがリリに貸してもらった衣装。清楚なソシエの姿は、ひさかたぶりの登場である。リリいわく「私のお古」とのこと。ちなみに彼女は、ソシエにはやさしい。

ディアナ・ソレル(ドレス姿)

ソシエと同じく、リリからの貸し衣装姿。帽子の羽飾りが、そう考えると確かにリリ様っぽい気もする。リリいわく「ウエストキツくありませんでした？」。キエルにはイヤミを言わないと気が済まない御様子。

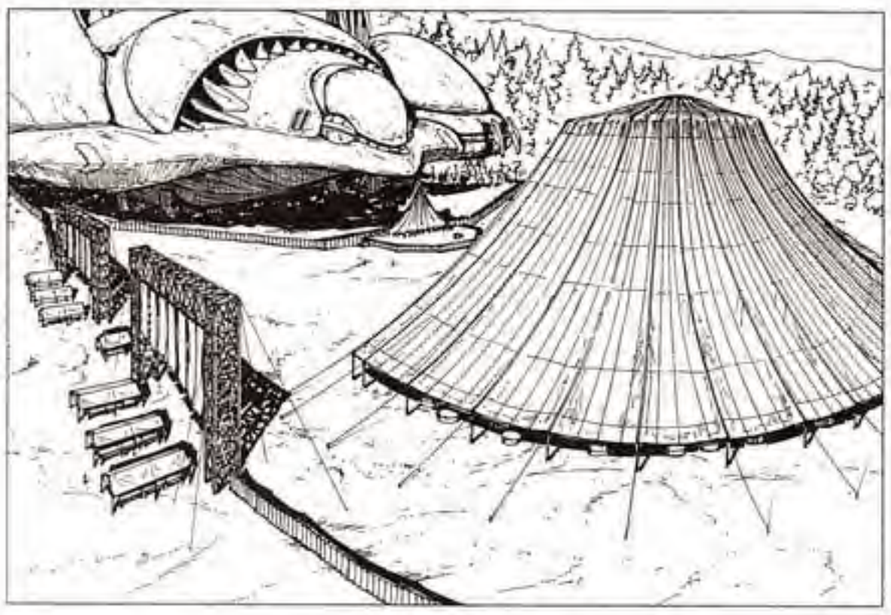
EXPLANATION

この回のハイライトは、もちろんキエルの衝撃的な建国（拒否？）宣言だ。時間にすると、たかだか3分にも満たないスピーチだが、その凝縮密度の濃さには自ずとある種の感慨すらわいてくる。まさにいわゆる「富野節」の本領発揮といった名シーンだろう。

さて、これでムーンレィスとアメリアの間に存在する数々の問題はリセットされたわけだ。この交渉再開を機に、グエンがどう再起をかけるかが今後の注目点になってくる。

建国式典会場(全景)

前日ダストブローの災難に遭遇したソレイユの停泊地。復旧作業と会場作りは早々に完了した模様。ソレイユをバックに舞台が用意されており、そこに向かうように、巨大なテントと垂れ幕の囲いが設営されている。

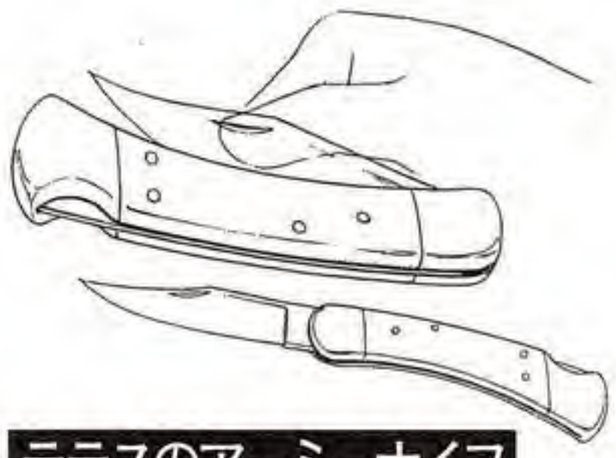


ホテル・ルジャーナ(ベランダ)

式典会場近くのホテル内。ロランがディアナから正体を明かされた、記念すべき場所。隣の部屋から流れてきたせつない音楽とともに、このベランダでの思い出はロランにとって一生忘れられないものになるだろう。

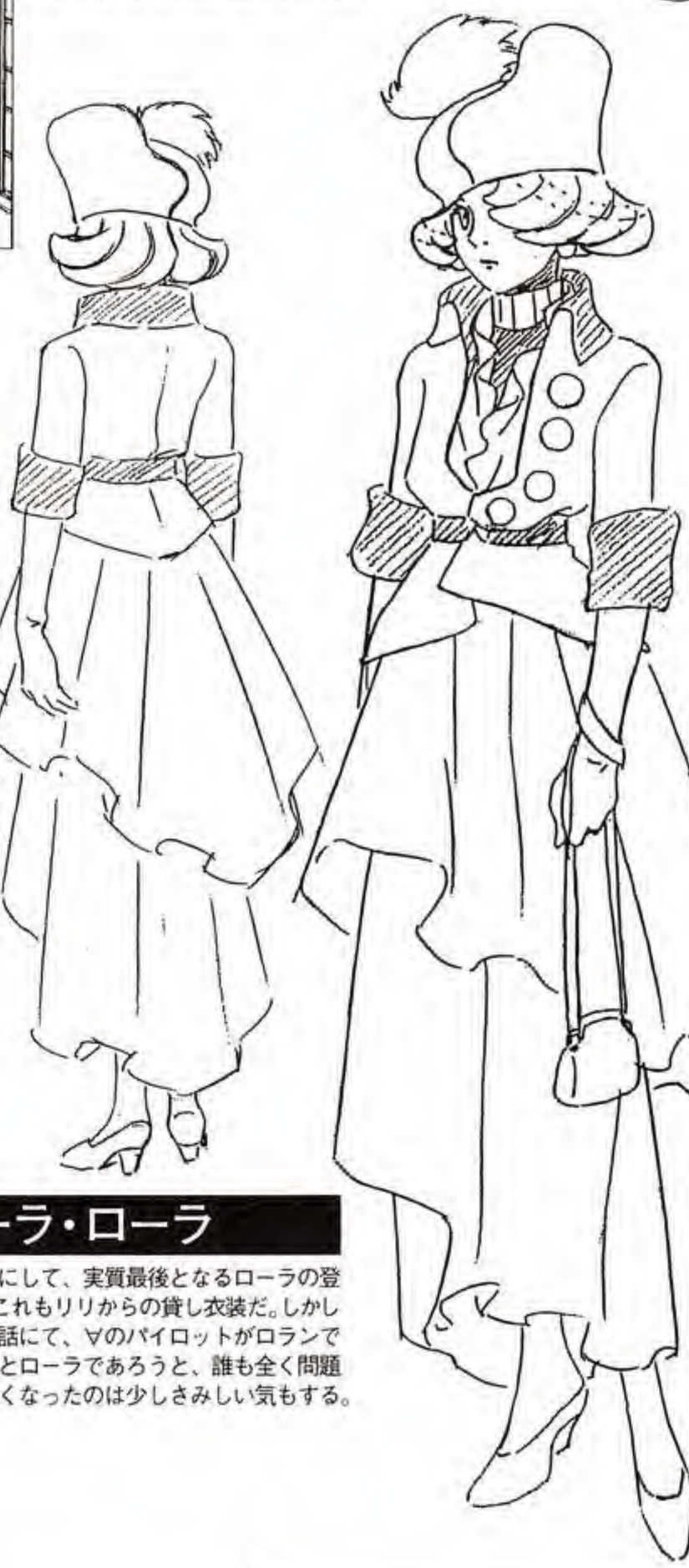
DC消火器

ソレイユ備え付けの防火用具。テテスがディアナ暗殺のためソレイユに潜入した際、守備兵たちをまさに煙に巻くために使用。当然、本来の使い方ではありません(笑)。取っ手のデザインが、いかにも月製という感じ。



テテスのアーミーナイフ

女王と対面したテテスが、格闘戦を挑んだ際に使用。テテスのナイフさばきは、さすがに暗殺者だけあってかなり手慣れた様子だった。だがさらに驚くべきは、それをすべて回避したキエルの身のこなしだった!!



ローラ・ローラ

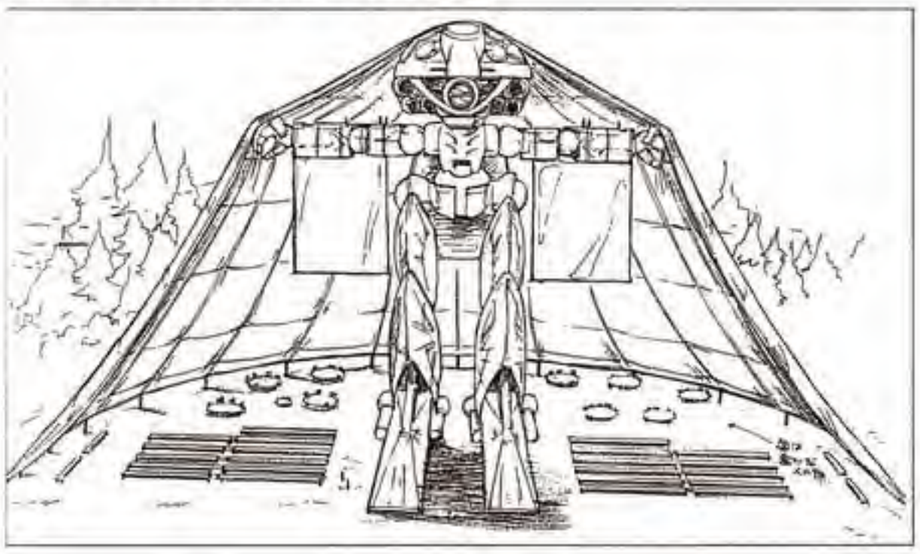
2回目にして、実質最後となるローラの登場姿。これもリリからの貸し衣装だ。しかし以降の話にて、∀のパイロットがロランであろうとローラであろうと、誰も全く問題にしなくなったのは少しさみしい気もする。

テテスの煙幕弾

暗殺の失敗を悟ったテテスが逃走の際に使用。効果は普通の煙幕を発生させるだけで、毒ガスなどの類ではなかったらしい。見るからに月で作られたデザインであることを考えると、アグリッパからの支給品なのか？

建国式典会場(テント)

左図のテントの内側。ウォドムを柱にするというアイデアが斬新だ（笑）。両腕にそれぞれ巨大スクリーンを垂らした姿がますますほほえましい。MSとはまさに汎用機械であることを改めて実感する絵である。



サンベルト共和国

サンベルトとは北アメリア大陸の南方、南アメリア大陸との通路部にあたる地域（アメリアを現在のアメリカに例えると、メキシコの辺りに相当する地域）のことを指す。この地域は人口が極端に少なく、ムーンレィスが交渉の当初から入植を希望していた地域である。建国宣言は、この一帯をDCの統治下に置くことを謳うはずのものであった。一説には、ムーンレィスとはここに元来住んでいて月に移った地球人の末裔だともいわれている。

COLUMN

ムーンレィスと冷凍睡眠

ムーンレィスは月の人口抑制政策の一環として、冷凍睡眠のシステムを採用しているらしい。市民が何年かの周期交代で冷凍睡眠に入ることによって、食糧不足などの人口に関わる問題を人道的に解消しているという。しかし、これは地球帰還を望む層の要求とあいまって、より上層階級の者ほど睡眠期間は長いらしい。つまり冷凍睡眠期間が長ければ寿命も伸びる。従って地球帰還の悲願を達成できる可能性も高まるということなのだそうだ。

キエルの決意

人間の脳が偉大なのは、何かを覚えることもできれば、忘れることもできるということだ。希望を抱き前向きに生きていくためには、時として忘れることも必要かもしれない。黒歴史とは人間が意図的に「忘れ、作った」ものだったのだ。しかしどんなにつらい過去も、やがて笑って話せる時がくる。キエルの今回の宣言は、今こそその時が訪れたという希望のメッセージだった。そしてそれこそ、ディアナが最も伝えたかったことに違いない……。

EPISODE 19

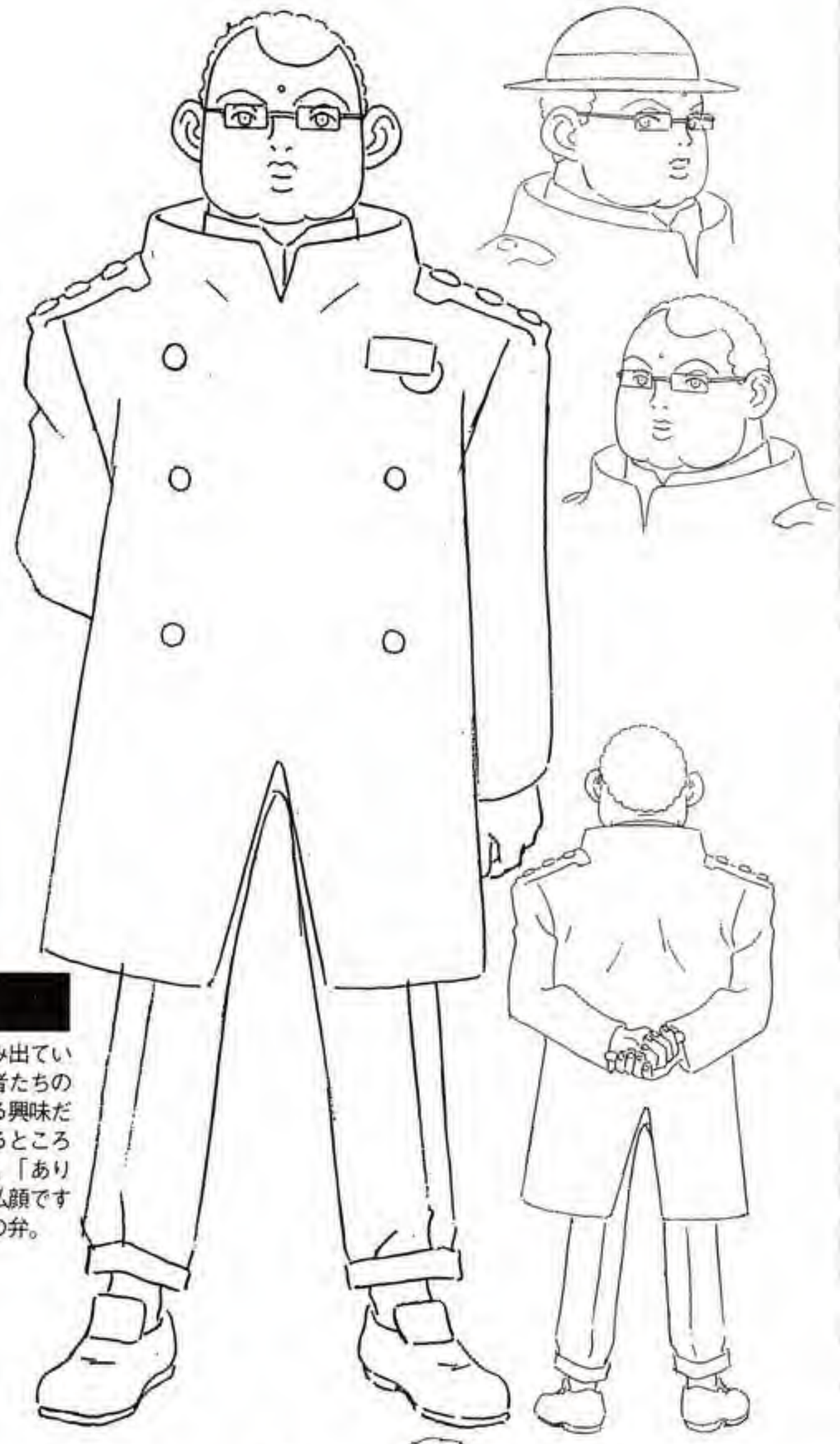
ソシエの戦争

TRAILER

ホバーで走る大型車を任されたボクは、テテスさんを探すつもりだった。
けれど、3機のウォドムに見つかって、ソシエお嬢さんは一人で
阻止作戦に出てしまう。ホワイトドールの首は修理中で、
ボクは出撃できないのに出撃をする。勢いで風に勝てるか？

DATA

●脚本／星山博之
●絵コンテ／川瀬敏文
　　斧谷 稔
●演出／北川正人
●作画監督／杉光 登
●放映日／1999年8月13日



ホレス

温厚な性格が顔ににじみ出ている、ムーンレィス技術者たちのリーダー。技術に対する興味だけで戦争に参加しているところが少々コワイ気も……。「ありがたいキャラだから大仏顔です(笑)」とはサンライズの弁。

ミリシャの作業兵

ムーンレィス技術者たちに、宇宙船発掘作業を横取りされたミリシャ工兵たち。頭ではグエンの判断を理解しながらも、どうしても感情的には納得しきれない様子が、彼らの職人気質を思わせる。

STORY

グエンは再起をかけ、今は亡きウィル・ゲイムの掘り続けていた宇宙船の再発掘に乗り出した。ホレスらムーンレィスの技術協力者も得て作業は順調に進む。さらにその谷で、思いがけなく巨大ホバー艇も発見。ギャロップと命名されたその艇の艇長には、ロランが任命された。しかしソシエは一人浮かない顔でロランにつっかかる。あんたは戦争をする気がない、と。そして折しも攻め込んできたポゥのウォドムに対し、ソシエは独断専行で無茶な戦いを挑んだ。ロランの援護により敵は撃退できたものの、味方に戦死者が出てしまったことを後で知ったソシエは、自分の軽率さを深く反省するのだった……。

ムーンレィスの技術者たち

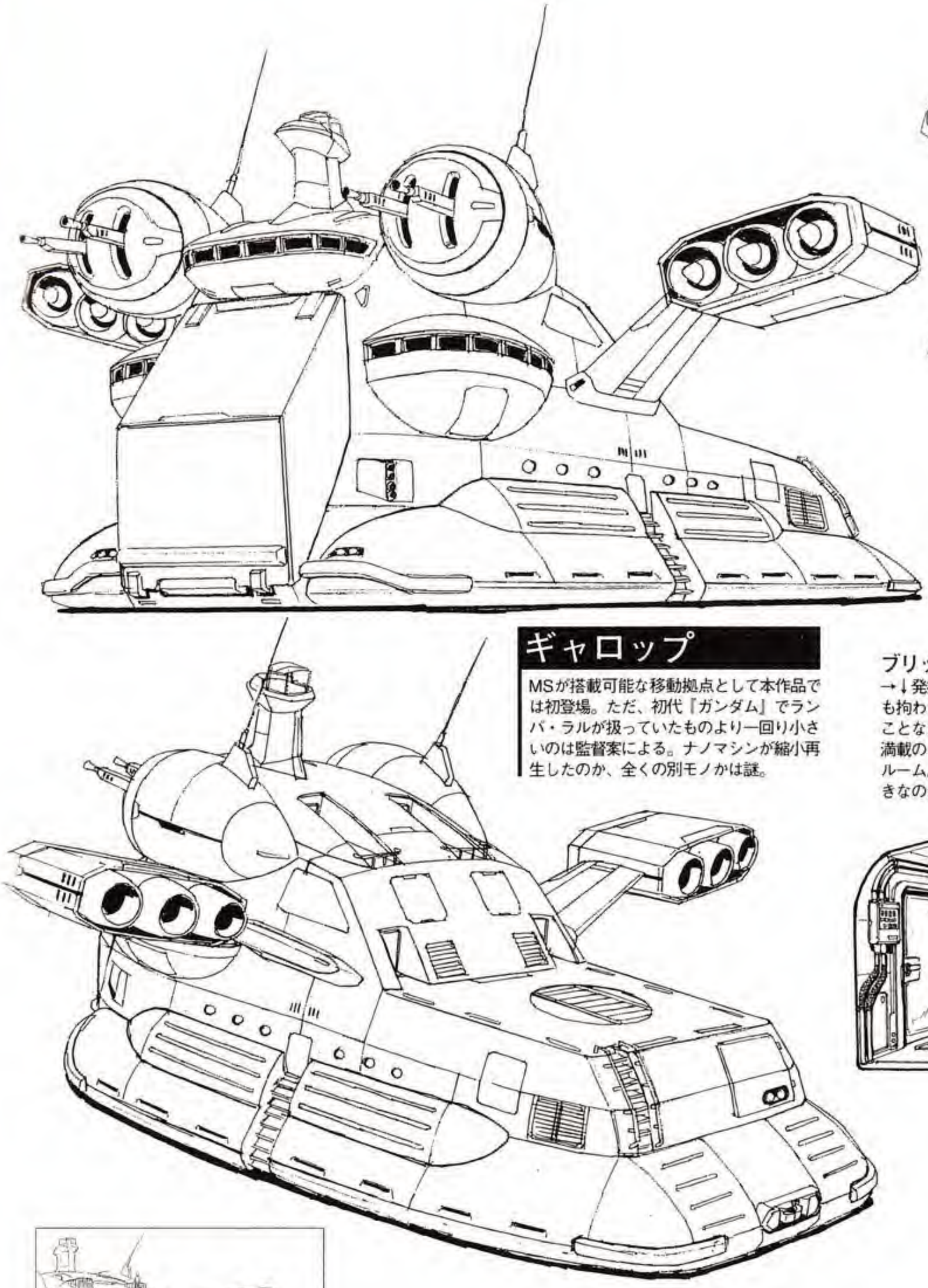
DC民政部への不満が爆発しかかっていたところにグエンの声がかかり、居留地から亡命してきた技術者たち。手に職を持っているだけの民間人なので、服装はまちまち。なかには夫婦もいたりする。

EXPLANATION

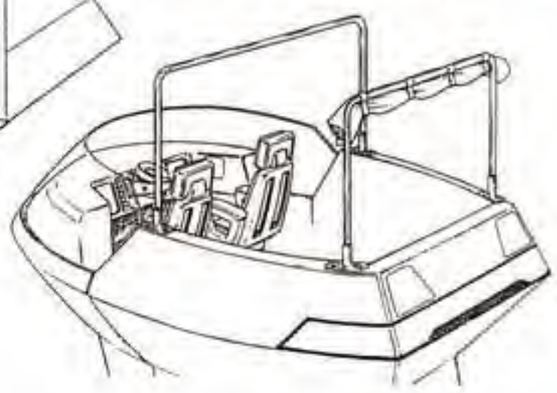
今までは恨みと無鉄砲さだけで戦争に参加していたソシエが、この回で戦いの重さを知ることになる。戦争とはいったい何なのか。人が死ぬとはどういうことなのか。戦いに巻き込まれてしまった者は、ついつい周りに流されるがまま冷静な理性を失ってしまいがちだ。戦争とは通常のモラルがすべて逆転してしまう狂気の世界だから。しかしそこでふと立ち止まる機会を得たならば……。ソシエはこの一件以来、少し大人になったようである。

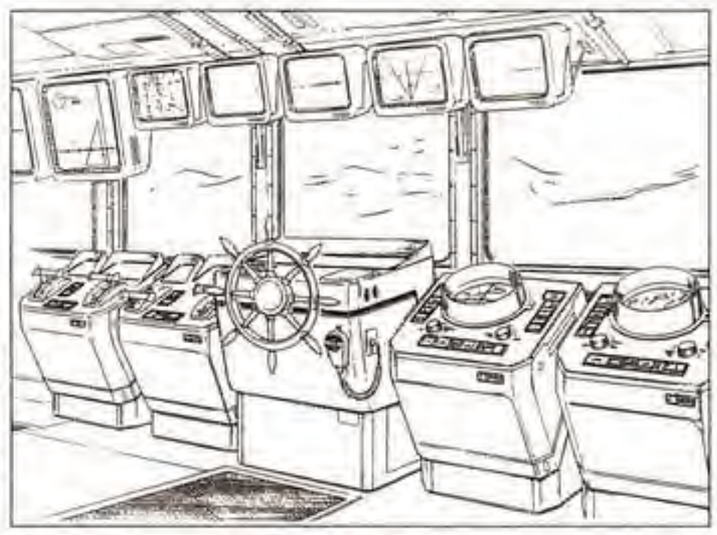
ディアナ・ソレル(エプロン姿)

新たに発掘したギャロップの大掃除をするため、エプロンに着替えたディアナ様。お洗濯に精を出す姿がなんとも楽しそうだった。ロランに正体を打ち明けて以来、ディアナ様は明るくなった気がする……。

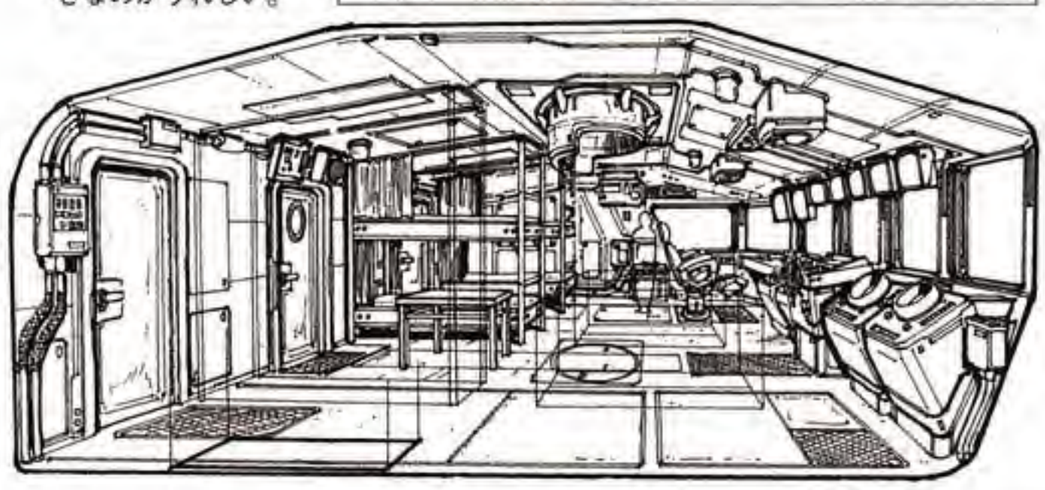


見張り台
←↓索敵のための見張り台。たとえレーダーが備わっていても、目視は実に有効な索敵方法なのだ。



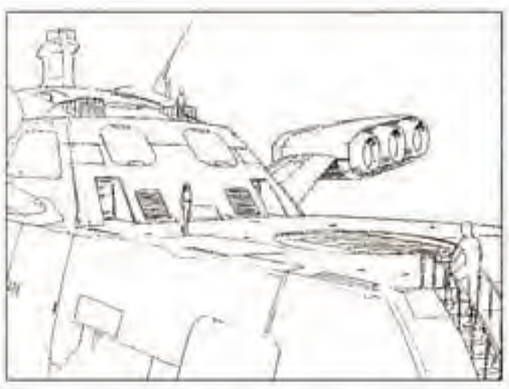


ブリッジ
→↓発掘したばかりにも拘わらず、いつものことながら最新技術が満載のコントロール・ルーム。簡易ベッド付きなのがうれしい。



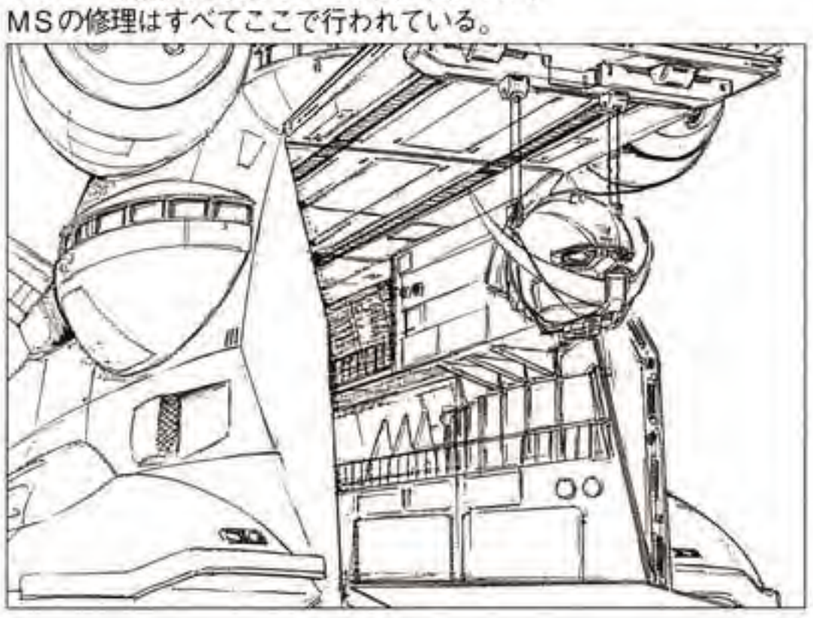
ギャロップ

MSが搭載可能な移動拠点として本作品では初登場。ただ、初代『ガンダム』でランバ・ラルが扱っていたものより一回り小さいのは監督案による。ナノマシンが縮小再生したのか、全くの別モノかは謎。



甲板
←非戦闘時なら洗濯や物干しもできる便利な広場（笑）。∀は大きすぎて内部に収容不可なので、ここに乗せて移動することも多い。

フロントハッチ
↓MS収容可能とはいえハッチは意外と狭く、カプル１機程度を収容するのが関の山。ただ、MSの修理はすべてここで行われている。



ホバー走行

ホバー走行とは下方へのジェット噴射により空気のクッションを作り、機体を浮かせながらさらに別方向のジェット噴射で移動するという走行法のこと。初代『ガンダム』ではこの同名艇「ギャロップ」をはじめ、大型陸戦艇「ビッグ・トレー」などの名機が数多く存在していた。しかし移動速度などの機動力に限界がある点は否めず、時代の流れとともに戦場から消えていったという経緯もある。

COLUMN

テストの重要性

マシンを扱ううえで重要なメカニカルファクターとしてあげられるのは「性能」と「信頼性」の二つだ。性能がそのマシンの限界値の高さとすると、信頼性とはその限界値までマシンの力を実際に引き出せるかどうか、ということになる。信頼性は性能に比べ、地味で見落としがちな要素だが、マシンのテストとは主にこの信頼性を追求するためになされる作業なのだ。ギャロップ左砲台の暴発は、信頼性の欠如がもたらした悲劇であった。

パイロットが見えないから……

「機械人形って、パイロットとか人が見えないから戦えるっていいますけど……。ボク、今日はあの機械人形には、どういう人が乗っているんだろうって想像しちゃったんですよね……」とはロランのセリフ。「相手がザクなら人間じゃないんだ！」という初代『ガンダム』アムロのセリフを思い起させるこの発言には、仕方なく戦争に生きなければならない者の苦悩や自己欺瞞がひしひしと感じられる。これは富野監督永遠のメッセージだろう。

EPISODE 20

アニス・パワー

TRAILER

戦場は土地を選ばない。なのに、ディアナ・カウンターの進攻で危険な丘からアニスお婆さんは立ち退かない。
ロバのドンキーだって逃げろっていうので、ボクはお婆さんを連れだそうとするけど、手紙を読むはめに陥ってしまった……。
風に棹さす人もいる。

DATA

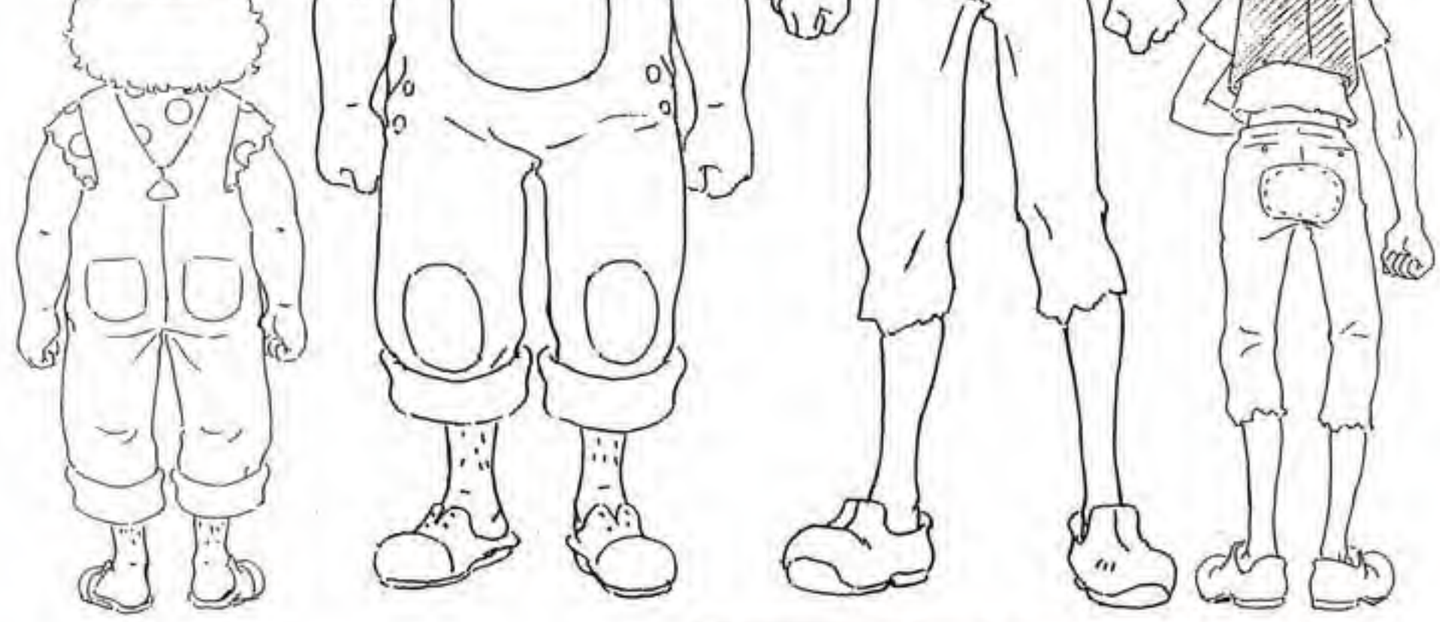
●脚本／高橋哲子
●絵コンテ／西森 章
●演出／西森 章
●作画監督／しんぼたくろう
　　中田栄治
●放映日／1999年8月20日

アニス・ベル

広大な土地を一人できりもりするパワフルなアニス。いずれはキースの身内になるのだろうが、ムーンレィスであるキースにとっては結婚への最大の壁か!? 手紙が読めないのは目が悪いため。普段は近所の人たちに読んでもらっているのだが、戦争で人がいなくなってしまい、手紙は読まれないままになっていた。

STORY

激化していく北アメリア大陸の戦闘。そんな中、スエサイド部隊は未確認のフラット部隊と交戦し、圧倒される。ソシエとメシェーもカプルで駆けつけるが、メシェーのカプルは直撃を受け退却を余儀なくされる。ギャロップで移動しつつ付近の住民に避難勧告を出していたロランは、その土地の住人のアニスと出会う。アニスから土地の有り難みを諭されたロランは穀物の収穫を手伝い、ディアナもそれにならうのだった。しかし、フラット部隊の猛攻はアニスの住む土地にまで及び、ロランは∀(ターンエー)で出動する。レット隊と名乗る彼らを退けたロランは、アニス宛の手紙から思わぬキースの躍進を知り、嬉しく思うのだった。



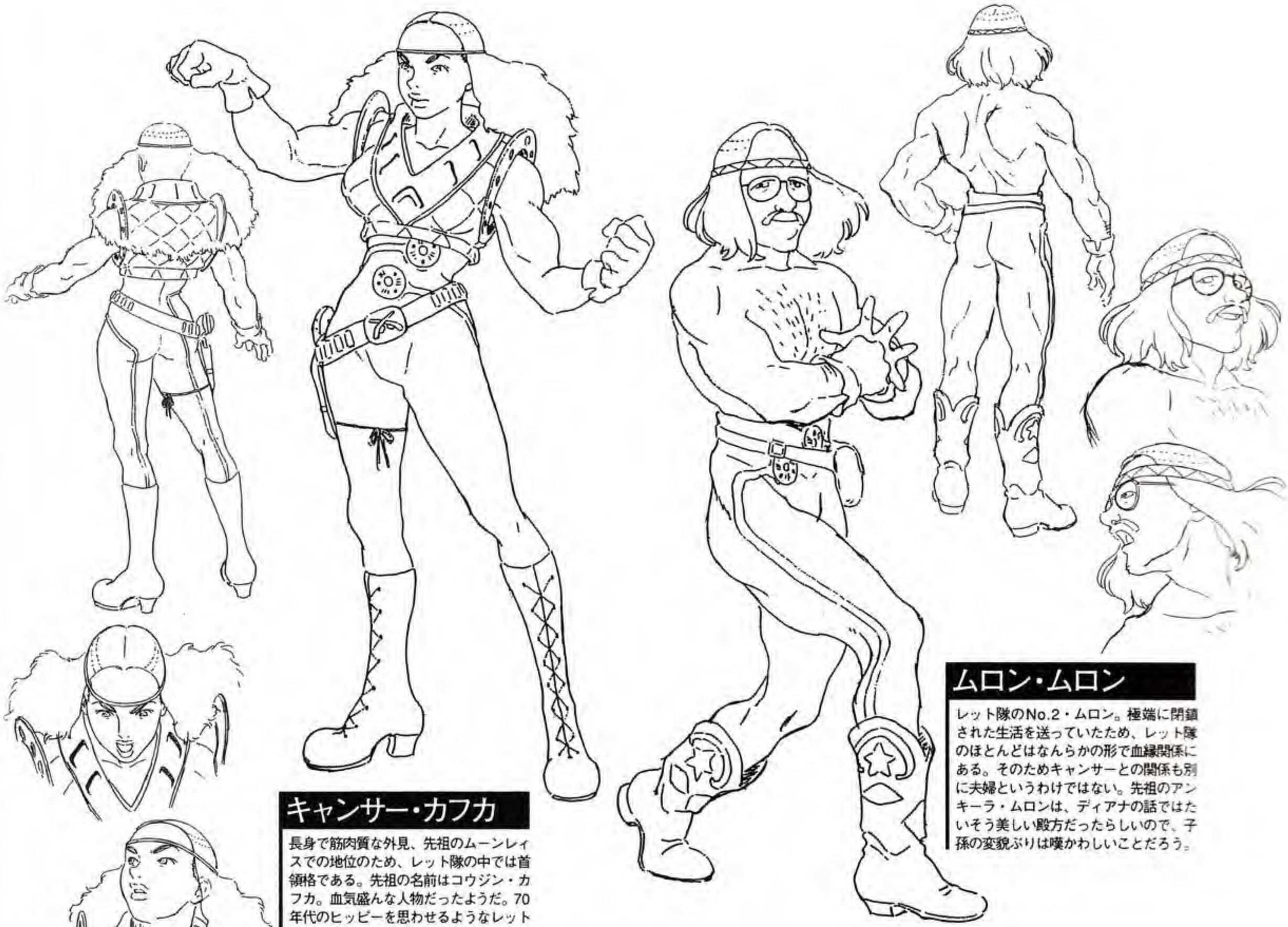
EXPLANATION

一見すると、全体の大きなストーリーの流れから、ちょっと逸脱しているように感じるこのエピソード。しかし、エピソードに込められたメッセージ性には強いものがある。自然の大切さ、侵略という行為の持つ意味……。
今までのガンダム作品と異なり、一種独特の雰囲気を持つ『∀ガンダム』という作品。単なる子供向けのアニメーションとしてではなく、そういった深い部分を読みとりながら、大人の視点で鑑賞してみるのもいいだろう。

3人のコブ
←ロランが思わず噴きだしてしまった3人のコブ。ちなみにブルーノにはひたい、ヤコップには手の甲にロバに噛まれたあとがある。

ヤコップ&ブルーノ

コレンからは解放されたものの、ディアナ暗殺に失敗し、テテスにも見放されたヤコップとブルーノ。DCを脱走し、うまくミリシャ側にとりいった彼らは、この後ギャロップの乗組員となり活躍するようになる。正規に学習した知識ではないが、MSや艦船が操縦でき、メカ全般の整備も担当できる。意外と使える人材だったのだ。

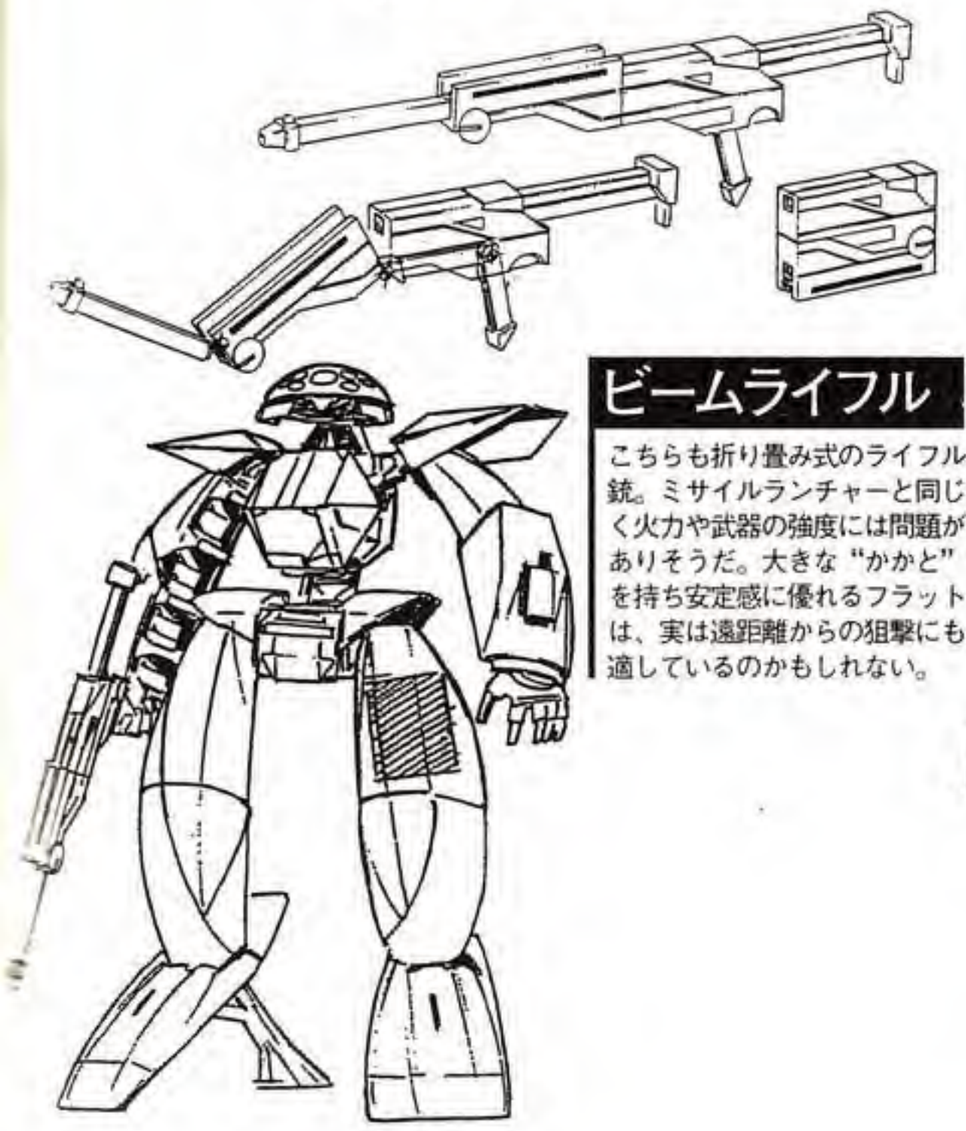


キャンサー・カフカ

長身で筋肉質な外見、先祖のムーンレイスでの地位のため、レット隊の中では首領格である。先祖の名前はコウジン・カフカ。血気盛んな人物だったようだ。70年代のヒッピーを思わせるようなレット隊のコスチュームだが、肩の部分にパイプをつなぐコネクタがあったりと、もとになった気密服の名残もある。

ムロン・ムロン

レット隊のNo.2・ムロン。極端に閉鎖された生活を送っていたため、レット隊のほとんどはなんらかの形で血縁関係にある。そのためキャンサーとの関係も別に夫婦というわけではない。先祖のアンキーラ・ムロンは、ディアナの話ではたいそう美しい殿方だったらしいので、子孫の変貌ぶりは嘆かわしいことだろう。

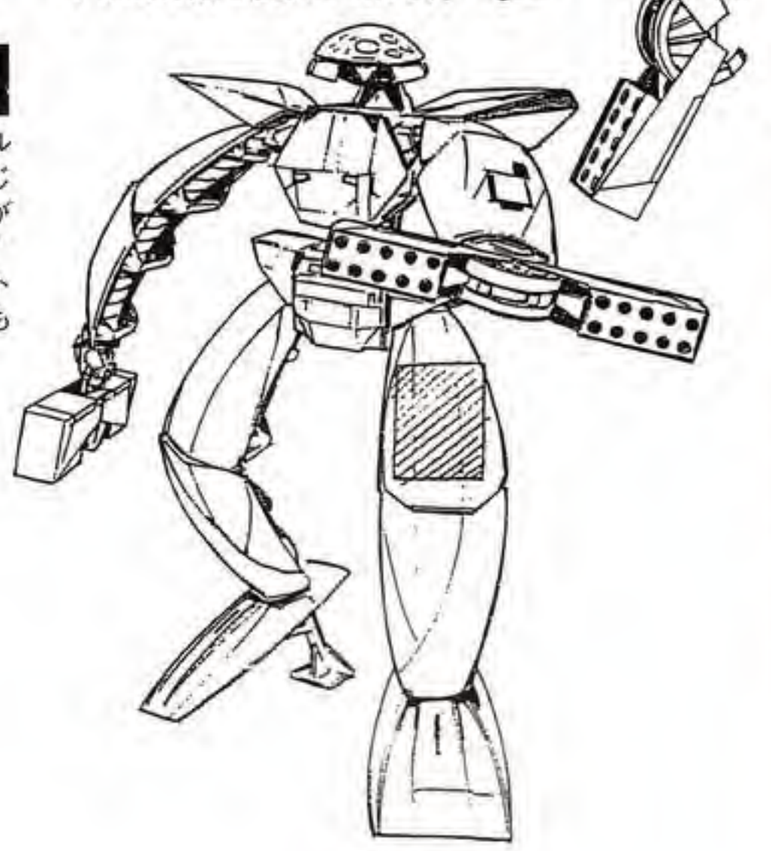


ミサイルランチャー

あまり使われなかったフラット専用のミサイルランチャー。普段は大腿部に折り畳んで収納されている。弾薬の装填数は少なめのようだが、振動兵器を持つこの機体に、機動力を下げるだけの大火力は必要ないのだろう。

ビームライフル

こちらも折り畳み式のライフル銃。ミサイルランチャーと同じく火力や武器の強度には問題がありそうだ。大きな“かかと”を持ち安定感に優れるフラットは、実は遠距離からの狙撃にも適しているのかもしれない。



土地の再生

アニスが住んでいるのはルジャーナ領の辺境。豊かな自然に恵まれ、作物が生い茂るこの辺りも、山師たちが土壌を改造する1500年以上前には荒れ果てた土地だったという。土地の再生に使用した黒い粉というのはナノマシンのなれの果て。山師の中には、ナノマシンの繁殖を専門とする職人がいるのだ。彼らの手によって繁殖させたナノマシンは、いわば“非常に優れた堆肥”。農業には欠かせないものとして今でも取り引きされている。

COLUMN

悲しみのレット隊

突然登場し、視聴者を困惑させたレット隊。彼らは、前回のディアナの地球降下に同行した従者たちの末裔である。ディアナ自身は、彼らが地球の人々と共存することで、月と地球の橋渡し的役割を担ってくれればと考えていたのだ。しかし、結果的に彼らは地球人と同化することはなく、独自の文化を形成してしまう。その風習はDCの目にさえ奇異なものに映った。つまはじきにされたレット隊は、いきなり激戦地に送りこまれることになる。

EPISODE 21

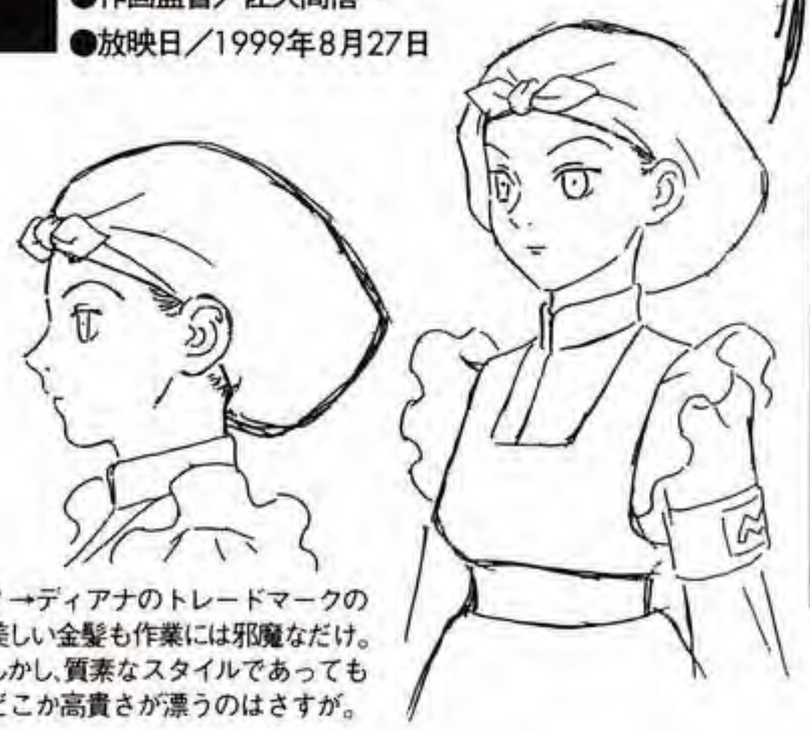
ディアナ奮戦

TRAILER

いやしくも月の女王であらせられるディアナ様が、
傷を負った兵士たちの世話をしたり汚れ物の洗濯をなさったりする。
リリ様が紹介なさったらしいけど、手術にも立ちあわれるディアナ様に
ボクは何ができるというのだろうか……。ごほうびはシャボン玉の風。

DATA

●脚本／星山博之
●絵コンテ／横田 和
●演出／渡邊哲哉
●作画監督／佐久間信一
●放映日／1999年8月27日



↑→ディアナのトレードマークの美しい金髪も作業には邪魔なだけ。しかし、質素なスタイルであってもどこか高貴さが漂うのはさすが。

ディアナ・看護婦姿

リリの悪戯心で看護婦をやることになったディアナ。月の女王様に、文明遅れの地球の医療現場など想像できるはずもなく、数々の失態を重ねる自分にひどく落胆することになる。キエルと入れ替わったおかげで様々な経験をするディアナは、より広い視野で物事を捉える、立派な指導者へと成長を遂げるのだった。

STORY

戦闘で負傷したメシェーは野戦病院に収容された。DCの軍勢が迫るなか、ロランたちは戦火に巻き込まれそうな野戦病院を巡回する。傷ついた兵士たちを目の当たりにして深く落胆したディアナは、彼らにそっと頭を下げる。病院の近くにある、ウィルゲムの発掘場を訪れたグエン。戦力を手にし、逸るグエンを諫めるディアナ。その様子に嫉妬したリリの進言で、彼女は野戦病院で働くことになる。慣れないながらも懸命に働くディアナ。その様子に愕然としたロランは∀で"洗濯"出動する。マニピュレーターによる洗濯作業で発生したシャボン玉に包まれ、ディアナは思いがけない美しい光景に感激するのだった。

働くディアナ
↓→かいがいしく働くディアナ。当初キエルと入れ替わらせた目的は、彼女を可愛く見せるためだったらしい。たしかに成功しているかも。

EXPLANATION

戦争が長期化するにつれ、増え続ける負傷者。技術力で圧倒的に劣る地球側は、物量によってムーンレィスを押さえ込むしかないのだ。作戦に伴う兵士たちの犠牲もムーンレィスの比ではないだろう。この回では、今まであまり描かれることのなかった戦いの生々しい一面がかいま見られる。ディアナの健気な行動にばかり気を取られそうだが、手術シーンや汚れ物の処理などの描写にも注目すべきである。一風変わった∀の使用方法にも。

療養中のメシェー

レット隊の攻撃により負傷したメシェー。活発な彼女にとって、入院生活は退屈でたまらなかったようだが、幸い大した怪我でもなく、すぐに退院している。貴重なMSのパイロットだけに看護側も手厚いのかも？

手術台のミリシャ兵

ディアナも立ちあった左足切断手術の患者。破かれたズボンに染み込んだ血痕が痛々しい。暴れないように縛り付けられた両手足が、凄惨な手術の恐怖を物語っている。健康な体がありがたいものだと思えるカットだ。

看護婦たち

戦火が拡大し、増え続ける負傷者に対応すべく近隣の病院から召集された看護婦たち。不眠不休で、戦傷者の看護に当たっている。汚れの目立ちやすい白衣、左腕に腕章、髪をまとめる帽子を被っている。彼女たちが無事家に帰れるようにするためにも、ロランたちはこの戦争を終結させる義務がある。

セシリィ

婦長

←野戦病院の看護婦長。↑ディアナの面倒をみた看護婦のセシリィ。二人とも疲労困憊といった感じで戦争の早期終結を願っている。

ミリシャの負傷兵たち

↑MSなどの防御力に優れた兵器が扱えない一般兵は、攻撃を受ければ直に肉体を傷つけることになる。障害を残してしまう者、体の一部を失った者。彼らの心の傷もまた深い……。

野戦病院

各地に点在する野戦病院は、ボルジャーノ公のバックアップで運営されている。働き手は志願や強制により、あちらこちらの病院から駆り出されているが、慢性的な人手不足は深刻な問題になっている。この世界の医療技術は20世紀初頭レベルで、医療器具はクレゾールで消毒はしているものの、衛生観念は低い。知ってか知らないでか、ディアナも素手で術器具を洗うという危険な行為を冒している。感染症を起こさなくて幸いであった。

野戦病院・全景

各地に点在する野戦病院の俯瞰図。敷地面積は結構広く、収容患者数も多い。ギャバンが赤の十字マークをお守り代わりに施設に被せたりしているが、古くから伝わるというこのマークもあまり効果はなかったようだ。

テントの中

↓患者が運び込まれた順に収容しているため、重病人から軽傷者まで雑多に寝かされている。ベッドも固くて使い心地はよくなさそうだ。

∀のマニピュレーター

→超大型家電製品となった∀のマニピュレーター。細かい動作まで可能な∀の高性能ぶりも窺える。

COLUMN

機械の使い方

MS（モビルスーツ）は、まぎれもなく人間が人殺しのために作り出した機械である。しかし、機械が生み出された本来の目的は、人の生活を向上させるため。科学技術の発展の背景には、常に戦争の影がまとわりつくことは否定できないが、兵器を平和利用すること……ロランの洗濯出動に眉をひそめたソシエだが、あのようなMSの使い方もまた正しいのではないか。要はMSも扱う人間次第。ロランのような人間ばかりなら、この戦いも早く終わるだろうに。

EPISODE 22

ハリーの災難

TRAILER

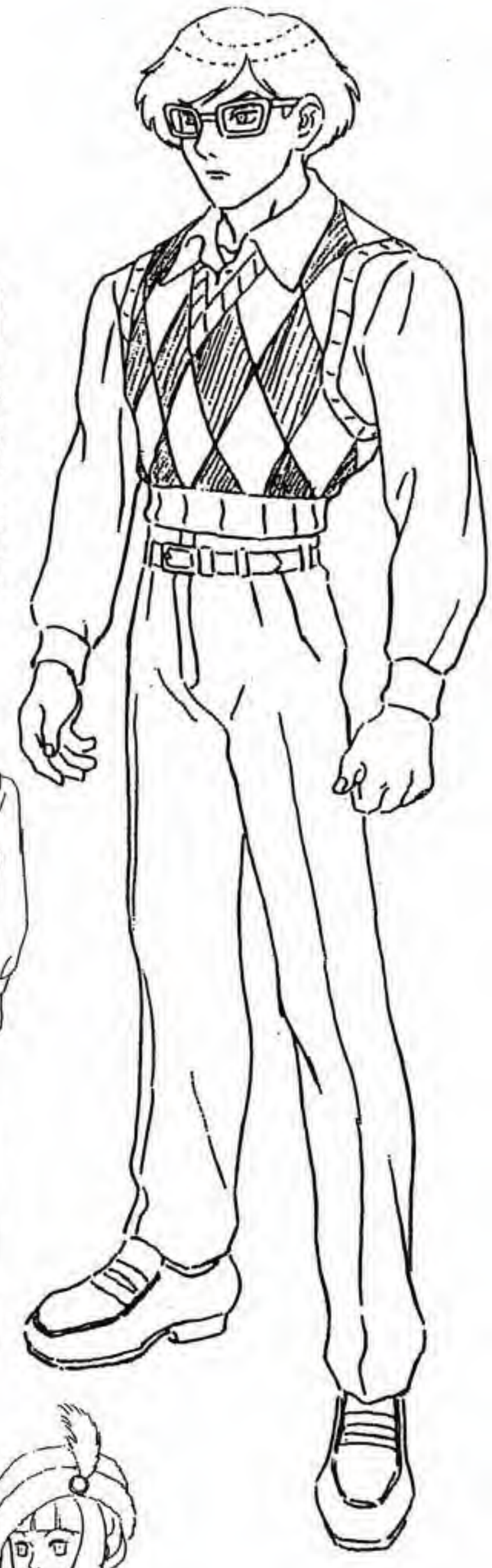
ディアナ・カウンターはミリシャが発掘中の宇宙船を潰そうとした。
それを知ったハリー中尉は、技術者に変装してディアナ様を連れ戻そうとした。
……が、結局は都合よく運ばず、キエルお嬢様の想いは通じなかった……。
風のいどころは風しだい。

DATA

●脚本／高山治郎
●絵コンテ／森 邦宏
●演出／森 邦宏
●作画監督／戸部敦夫
●放映日／1999年9月3日

ハリーの変装

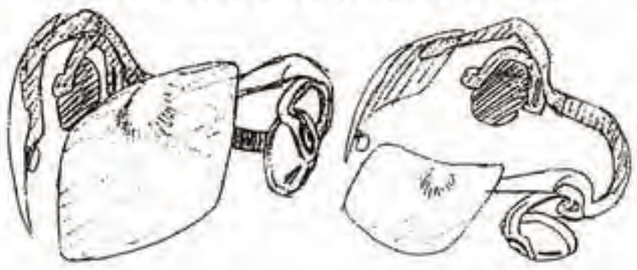
ディアナ救出のため、ミリシャに潜り込んだときのハリーの服装。彼自身の趣味か、それとも地球人に“偽装”しようと選択したのか、少し胡散臭いエリート大学生といった印象を受ける。安田さんのハリーのデザインコンセプトは“普通の服を着ていても、彼の筋肉質な体がわかるように”ということらしい。



↑初登場時から様々な物議を醸し出していたハリーの素顔。眼鏡を掛ける理由は、他人に視線を悟られないようにするためらしい。

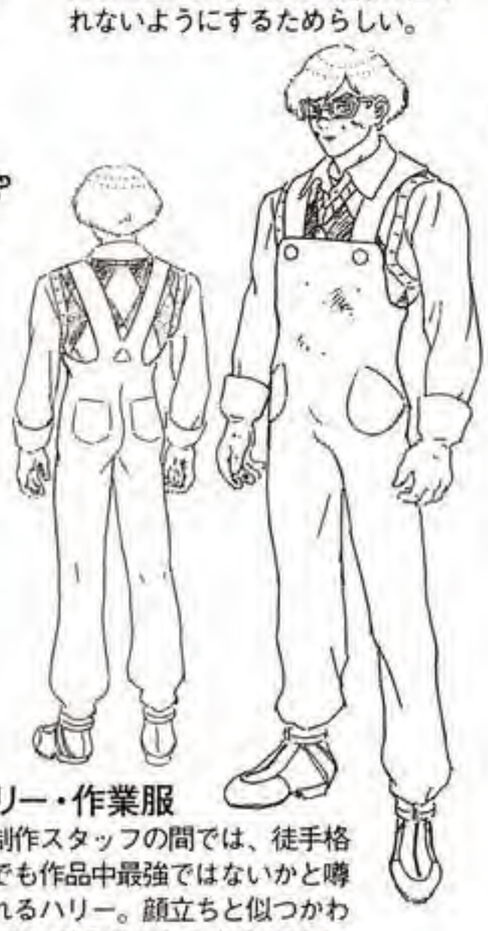
ハリーのサングラス

↓派手なハリーのサングラスだが、実は弦の部分が通信機、レンズはモニターになっている。単なるファッションではなかったようだ。



STORY

歯止めが利かない技術者の脱走に業を煮やしたDC（ディアナ カウンター）は、見せしめを意図してミリシャへの総攻撃を画策する。それを知ったキエルは、ハリーにキングスレーに赴きディアナを連れ出すように勅命を下す。スモーで出撃するハリーに疑問を感じたボゥは、調整中のウォドムで追跡するのだった。技術者に扮装し、ミリシャに潜入したハリーは、ディアナを連れ出そうとするがロランに見つかってしまう。ウォドムの攻撃が開始され、ハリーとロランはディアナを守るために出撃。ロランはビームライフルでウォドムを撃破する。ボゥとハリーは退却する。谷を守る∀（ターンエー）の姿に、ハリーはガンダムの伝説を重ねるのだった……。

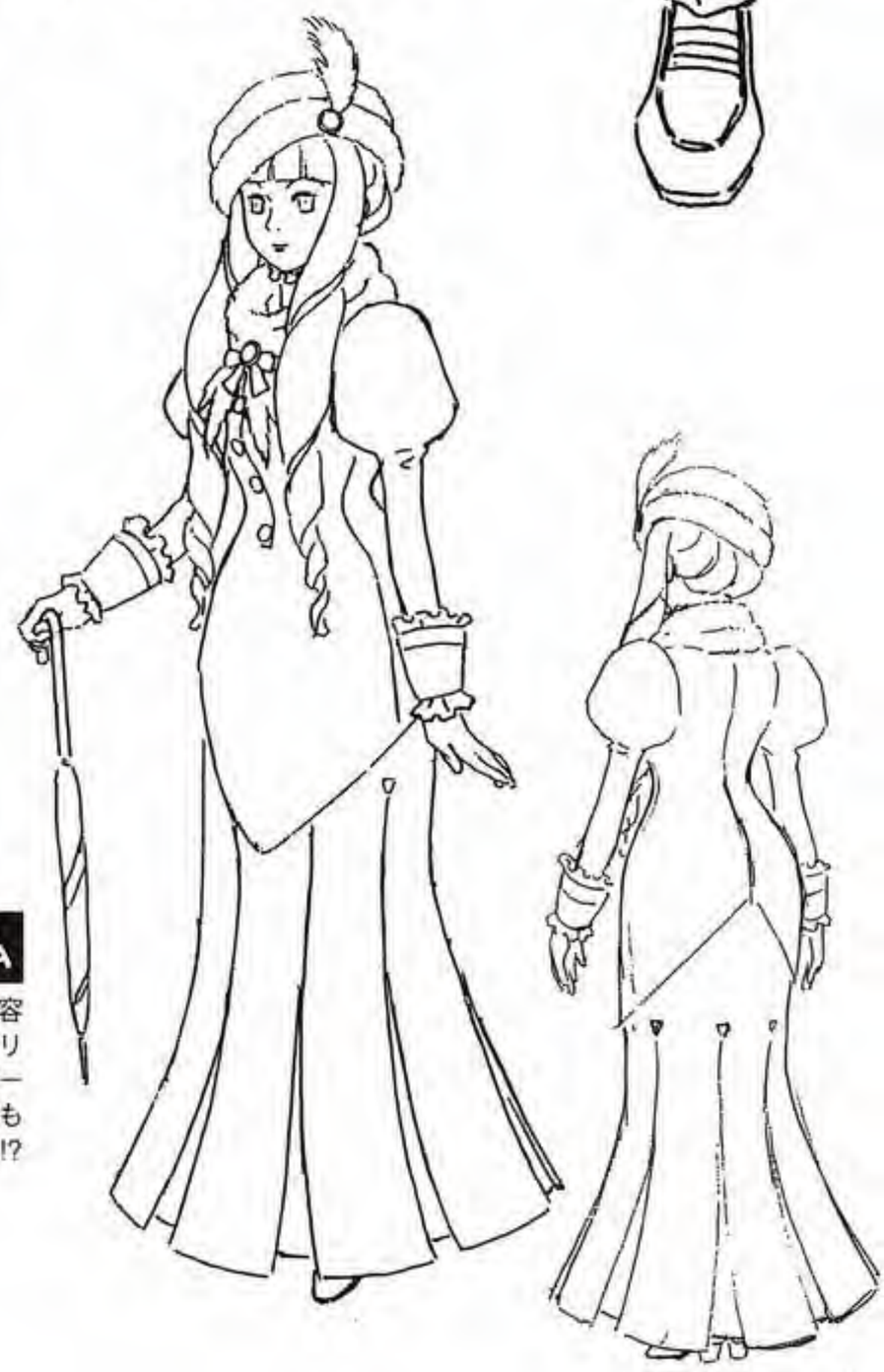


ハリー・作業服

↑制作スタッフの間では、徒手格闘でも作品中最強ではないかと噂されるハリー。顔立ちと似つかわしくない鍛え抜かれた肉体を持つ。

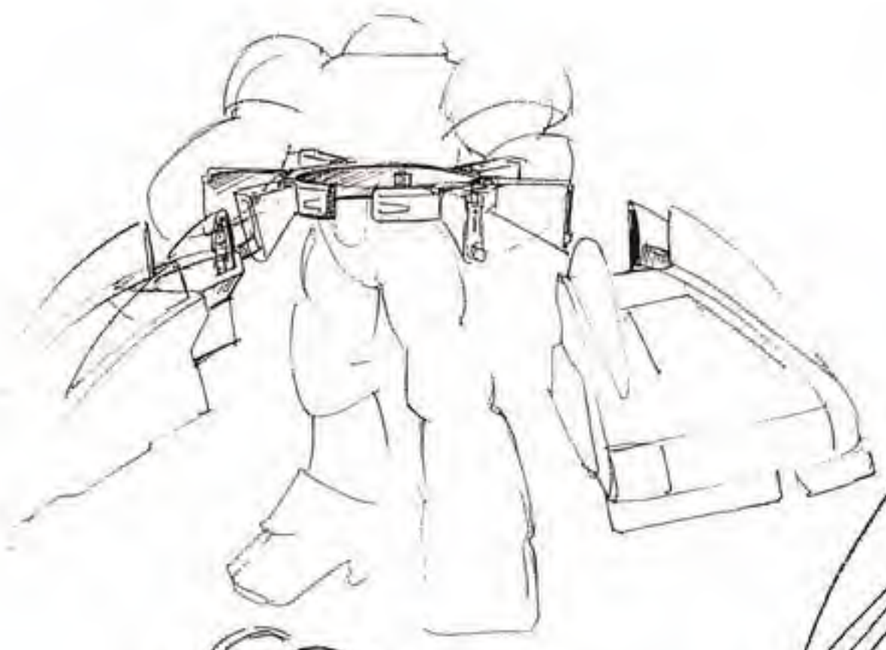
EXPLANATION

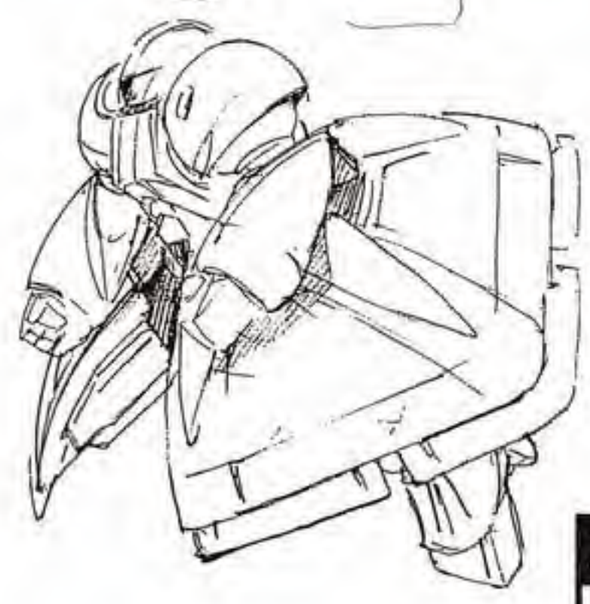
ガンダムファンには馴染み深い。I（アイ）フィールドという機能。今まで、何度か作品中でも単語は出てきたのだが、視覚的に“ビームを防ぐ”という効果で表現されたのはこの回が初めて。戦闘シーンの少ない今作だけに、喜んだ人も多いのでは？　あとはハリーの語るガンダムの伝説。スペースノイドの末裔（まつえい）であるムーンレィスにとっては、やはりガンダムというものに良いイメージは持っていないらしい。月の歴史書でもそう教えているのだろう。

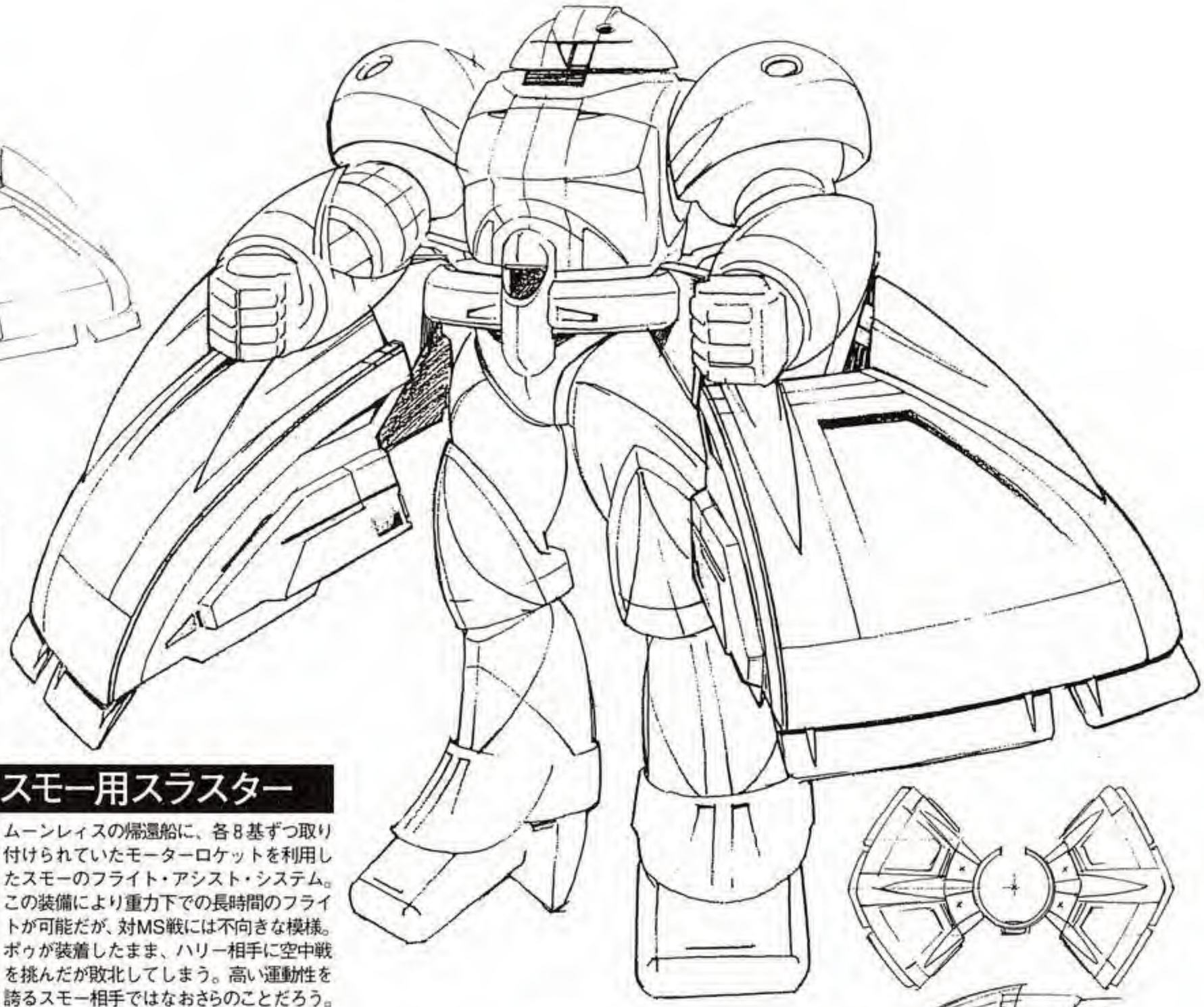


ディアナ・新コスチューム

おそらくはキエルの私服だと思われる。容姿だけでなく、二人はスタイルもピッタリのようだ。ちなみに彼女たちにはプロポーションや立ちポーズの特徴が分かる設定も存在する。ファンなら気になるところか!?





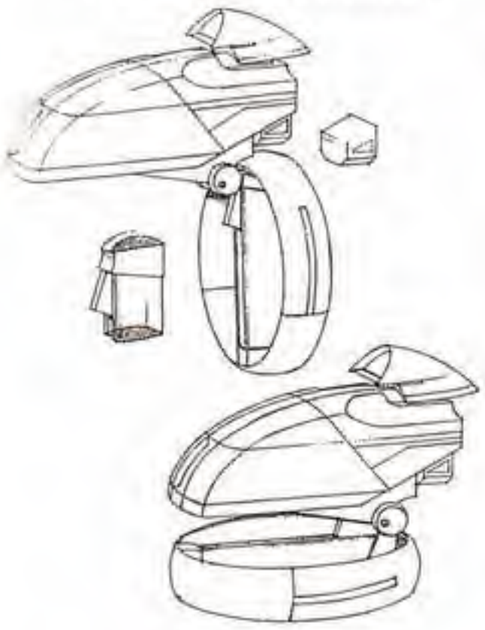


スモー用スラスター

ムーンレィスの帰還船に、各8基ずつ取り付けられていたモーターロケットを利用したスモーのフライト・アシスト・システム。この装備により重力下での長時間のフライトが可能だが、対MS戦には不向きな模様。ボゥが装着したまま、ハリー相手に空中戦を挑んだが敗北してしまう。高い運動性を誇るスモー相手ではなおさらのことだろう。

ビームガン

↓スモーのメイン武器。折り畳み可能で小型ながら、威力は結構なもの。エネルギー交換は、パックパックの取り替えで行われる。



ヒートファン

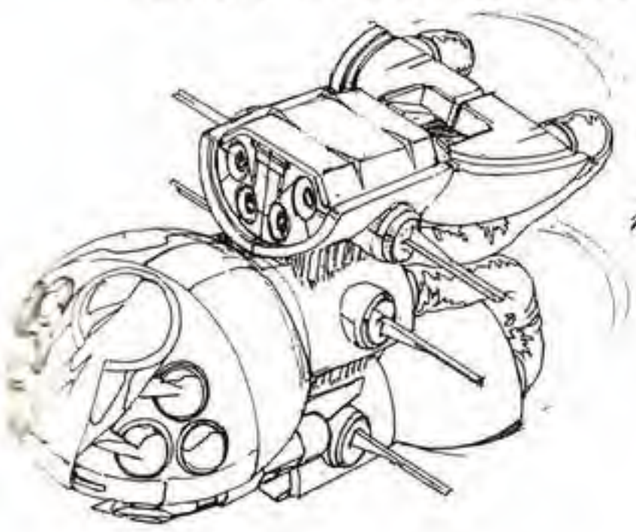
←スモーの近接戦闘用斬撃兵器。変わった名をしているのは、伝説の格闘技の審判が手にしていた扇（ファン）に由来するといわれる。

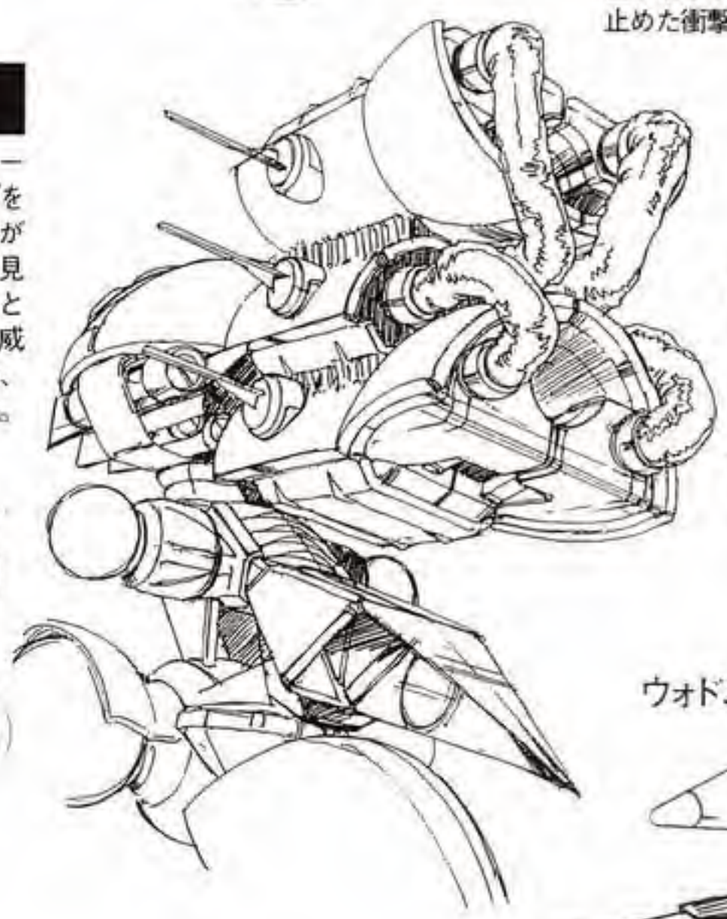
Iフィールドジェネレーター

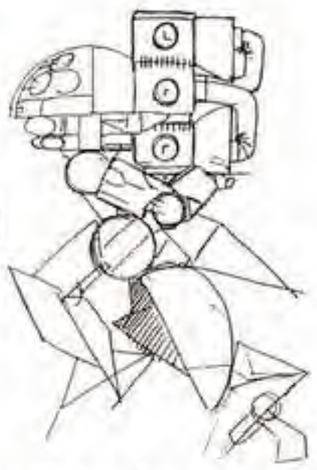
↑IFBD（Iフィールド・ビーム・ドライブ）のエネルギーを外部に放出し、ビーム兵器を拡散させる装置。ウォドムのメガ粒子砲を受け止めた衝撃で破壊される。

強化型ウォドム

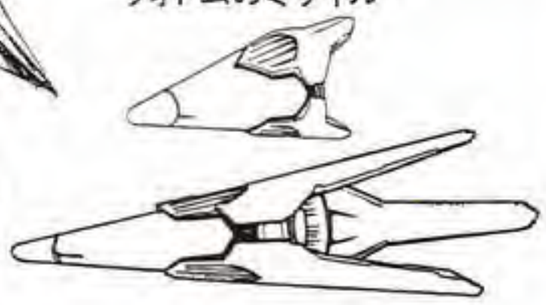
幾度もの敗戦に焦ったボゥが、ジェネレーターを2段組みにして、主砲の出力アップを試みた改造機。しかし兵器として安定性が悪く、急造の感は否めない。スタイルで見ても、ジェネレーターを手で支えているというのも問題だ。しかし、メガ粒子砲の威力は純粋に倍増とまではいかないものの、直撃を受ければ∀とてひとたまりもない。







ウォドムのミサイル



ハリーの行動理念

ハリーは、もともとはギンガナムの一派であった。しかし、彼の家系は末端の御家人にしか過ぎなかったため、父親は人工冬眠の失敗で死亡。ギンガナムに見切りをつけたハリーは、ディアナと出会いそのカリスマ性に心酔し、彼女に一生を捧げることを決めたのだ。ちなみにハリーの今までの経歴をざっと紹介すると、10歳で大学を卒業、14歳で親衛隊に入隊し17歳で隊長に就任。その後結婚するが、すぐに離婚しているという説がある。

COLUMN

ディアナ・カウンターの現状

アグリッパ・メンテナーの暗躍もあり、補給が滞りがちなDC。技術者の地球側への亡命が相次ぎ、情報統制を敷いているものの民間人への影響も出てきている。コレンやテテス、後に登場するミドガルドなど、ディアナを陥れようとする不穏分子も牽制しなければならないので、上に立つ者たちの心労も相当なものだろう。地球降下作戦のために、急遽編成されたDC。訓練された本格的な軍隊ではない彼ら。長期の停滞はDCを瓦解させる。

EPISODE 23

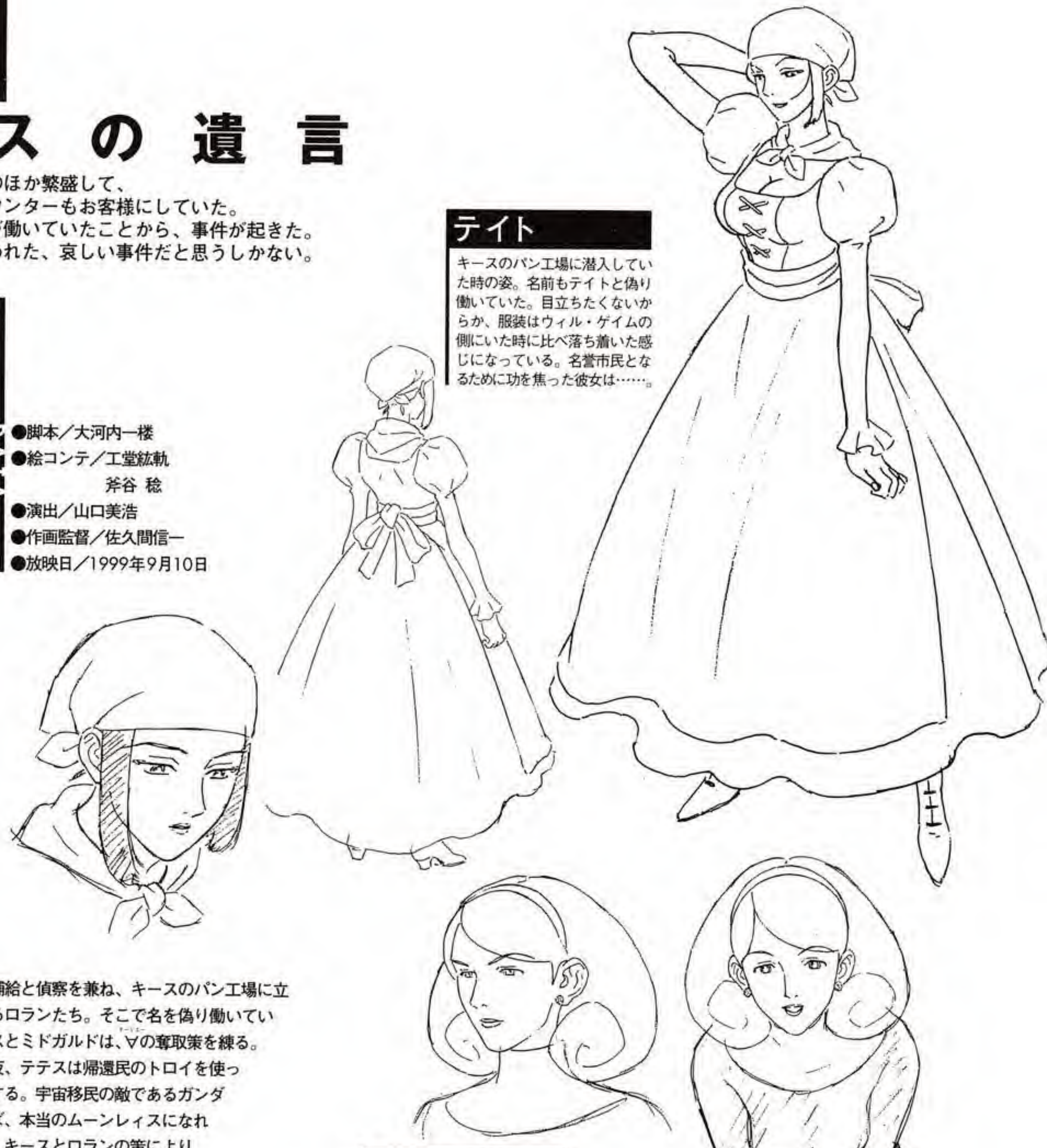
テテスの遺言

TRAILER

キースのパン工場は思いのほか繁盛して、
ミリシャもディアナ・カウンターもお客様にしていた。
そんな工場にテテスさんが働いていたことから、事件が起きた。
ガンダムという言霊に囚われた、哀しい事件だと思うしかない。
風がすすり泣いた。

DATA

●脚本／大河内一楼
●絵コンテ／工堂紘軌
斧谷 稔
●演出／山口美浩
●作画監督／佐久間信一
●放映日／1999年9月10日



テイト

キースのパン工場に潜入していた時の姿。名前もテイトと偽り働いていた。目立ちたくないからか、服装はウィル・ゲイムの側にいた時に比べ落ち着いた感じになっている。名誉市民となるために功を焦った彼女は……。

テテスの母

テテスが唯一心を許していたと思える母。テテスの回想を見る限り、優しそうな女性だ。この母の数代前の人が、ディアナが地球視察の際に月へ同行させた地球人らしい。彼女は、月でどのような迫害を受けたのだろう。

STORY

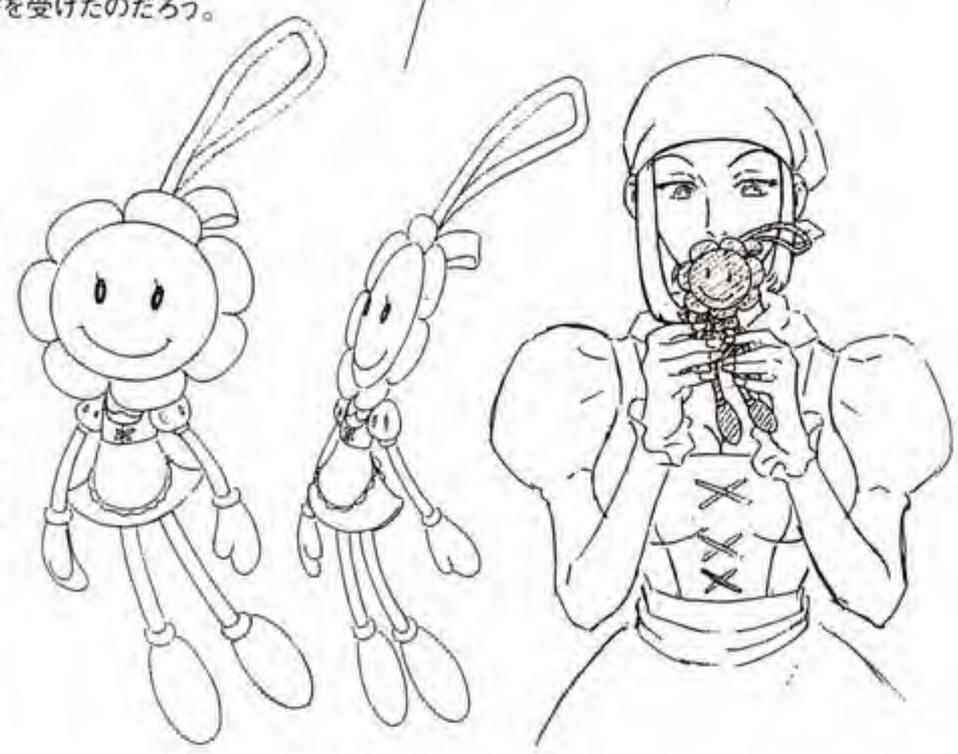
補給と偵察を兼ね、キースのパン工場に立ち寄るロランたち。そこで名を偽り働いていたテテスとミドガルドは、∀の奪取策を練る。その日の夜、テテスは帰還民のトロイを使って∀を奪取する。宇宙移民の敵であるガンダムを奪取すれば、本当のムーンレィスになれると信じて。が、キースとロランの策により奪取は失敗し、テテスはロランとの格闘のさなか、ミドガルドによって射殺される。テテスの遺体を前に、彼女が地球人の血を引くがゆえに迫害されていたと告げるトロイ。テテスは名誉市民となるために危険な任務を引き受けたのだ。ディアナは、過去の行いが悲劇のもとであることに悲しみを覚えるのだった。

EXPLANATION

アグリッパ・メンテナーの工作員として登場したテテス。今回、彼女の口から初めて「∀ガンダム」の名と、ガンダムの秘密が明かされることになる。これまでも幾度かコレンやディアナがガンダムの存在について発言しているが、今回のようにはっきりと口にしたのは初めてだ。ただし、テテスは「∀ガンダム」を知っていたわけではなく、月での教育で得た「ガンダム」の知識を「∀」に当てはめ推察したと考えた方が正しいだろう。

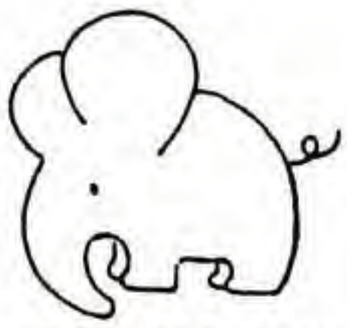
ワーニャちゃん

テテスが肌身離さず持っている人形。子供の頃からの品のようで、彼女の回想にも登場していた。本編で「拾った」というのはウソで、成長した今でもお守りのように大切に持っているのが恥ずかしかったようだ。



パン工場のミドガルド

テテスとともにキースのパン工場に潜入していた男。テテスよりも立場は上である。目の上下にある隈が印象深い顔だ。∀奪取作戦に失敗したテテスを射殺した。射撃の技量はかなりのものらしい。



←↑私服のミドガルド。シャツの象のイラストは、見た目にそぐわない。が、ムーンレィスにとり象は伝説の動物であり、人気は高い。

↑パン工場では、工場長として働いていた。キースに素性を見破られていないところを見ると、帰還民と思われているようである。

トロイ

テイト（テテス）に想いを寄せるムーンレィス。帰還民としてキースの工場で働いていた。顔つきは柔和で、常に笑顔。だが本編では、月でも地球でも苦労をしたというセリフがある。実はかなりの苦労人らしい。

∀ガンダムの秘密

月では地球ほど歴史が断絶しておらず、正暦以前の情報も残っている。だからこそディアナ、そしてコレンはガンダムの名を知っているのだ。月の管理をしているアグリッパもその点では同様で、彼は工作員の思想教育の際に“ガンダム”は“宇宙移民の敵”だと強く刷り込んでいるらしい。そうすれば、その時々の敵に“ガンダム”があると指示することで、工作員たちの戦意を高められるからだ。部下統御法としては有効的だと言えるだろう。

COLUMN

月での差別

月では、地球人は迫害の対象である。大挙して移民してきたならともかく、ディアナが同行させたのは恐らく数人にすぎないはずだ。なぜそれが迫害・差別に悪化するほどの関係になるのだろうか？　最大の原因は文化・メンタリティに大きな差異があったからだろう。月と地球には大きな技術力の差がある。文化でもそれが言える。人間は、共通認識（言語、文化、倫理など）を持てない相手には恐怖や、差別心しか抱けないのかもしれない。

EPISODE 24

ローラの遠吠え

TRAILER

ソシエお嬢さんが婚約なさったなんて、
ボクにはやけになったとしか思えない。
そのうえ、ホワイトドールの偽物まで現れたりすれば……
戦いはかんばしくない方向に進む。
風の出口はあるのだろうか？

DATA

●脚本／高橋哲子
●絵コンテ／金剛寺 弾
　　斧谷 稔
●演出／南 康宏
●作画監督／しんぼたくろう
　　中田栄治
●放映日／1999年9月17日

レット隊メンバー

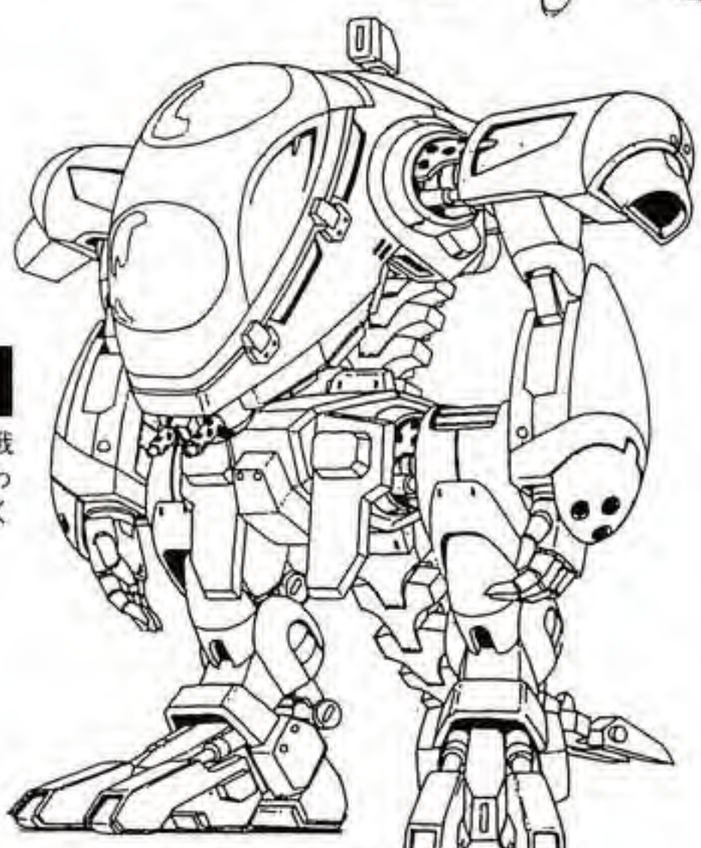
キャンサー、ムロンとともにDCの尖兵として戦うレット隊の面々。独自の意匠が凝らされている彼らの着ている服は、元はムーンレィスが着ていた気密服などをアレンジしたもの。

STORY

DCは本国からの補給が滞りがちになってきたため、レット隊を始めとする各部隊に後方撹乱——収奪作戦を行わせていた。防戦に回るスエサイド部隊とソシエと合流したロランは、ソシエがスエサイド部隊隊長ギャバンと結婚するつもりだと聞いて驚く。果たしてソシエの真意は……？　一方、DCの差別に苦しむレット隊は、ムーンレィスとしての力を見せるために「ローラ」の名をかたってミリシャの野戦病院や町を襲撃する。レット隊を追撃するロランは、ディアナは和平を願っていると説得するが失敗。DCの現状を見かねたディアナは、この戦いを終わらせるべく、月へ向かうとロランに伝えるのだった。

EXPLANATION

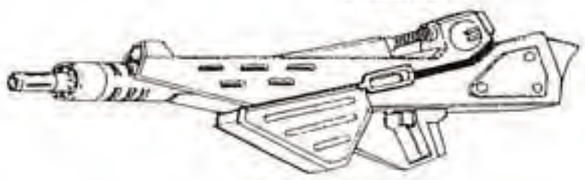
この回の見どころといえば、同じムーンレィスでありながら、思想的に対立しているロランとレット隊のやりとりだろう。月で生まれ育ちながら、地球を愛し戦いを止めようとするロラン。地球で生まれ育ったがゆえに月に過剰な想いを抱き、地球を蔑むレット隊の者たち。憧れの対象を美化している点では同様だが、その結果、決して相容れぬ対立軸を抱えている。この関係は、今後の物語に大きな波紋を広げていくことになるだろう。



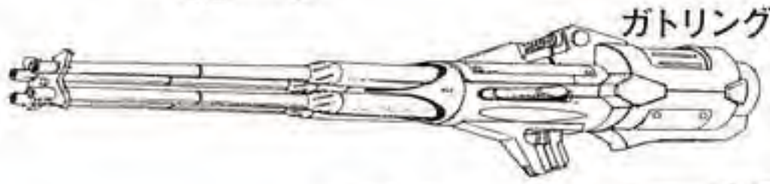
ウァッド・アームズ

レット隊が用いた数々の兵器類。対MS戦闘のほか、治安維持任務や暴動鎮圧に使われるウァッドは、その用途に応じて数多くの兵装を使うことで対応する。

機関砲



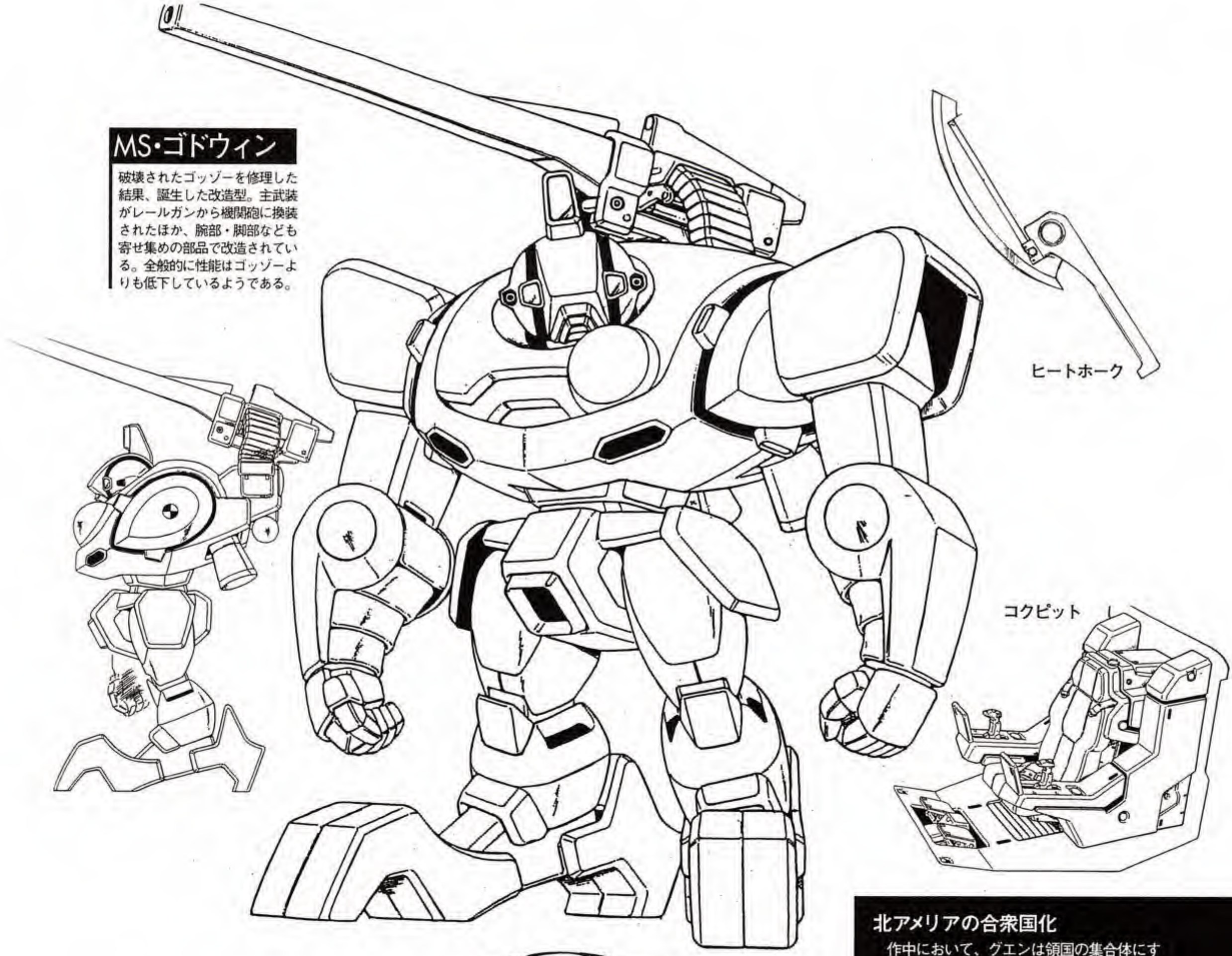
ガトリング式機関砲



ロケット弾発射筒

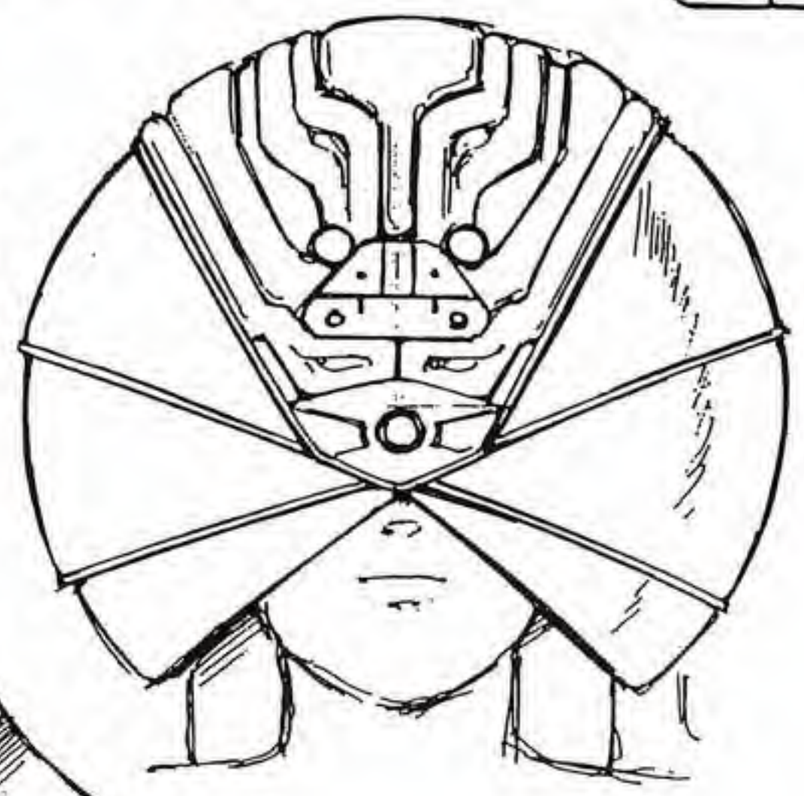
MS・ゴドウィン

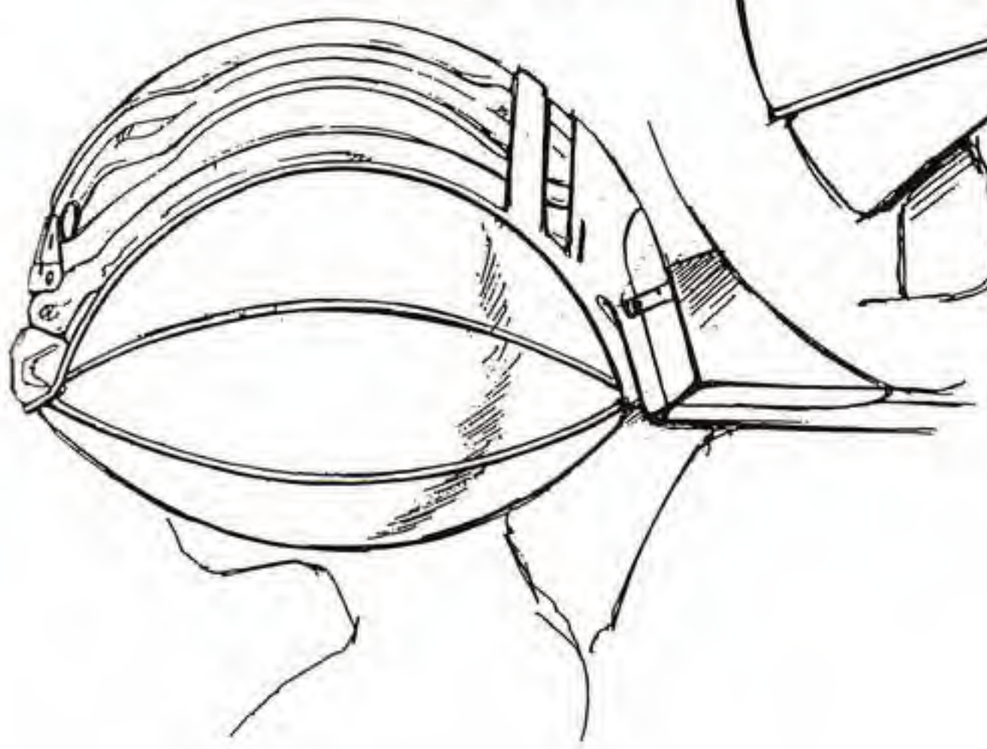
破壊されたゴッゾーを修理した結果、誕生した改造型。主武装がレールガンから機関砲に換装されたほか、腕部・脚部なども寄せ集めの部品で改造されている。全般的に性能はゴッゾーよりも低下しているようである。



VRヘット

∀のコクピットに備え付けられている操縦補佐機器。戦闘・操縦の各種情報を統合し視覚的に投影する。これにより、操縦者はあちこちに視線を動かさずとも、望む情報を常に視界内に入れておくことができる。





北アメリアの合衆国化

作中において、グエンは領国の集合体にすぎない北アメリア大陸の合衆国化――政治的統合を狙っていることが明かされる。強大な戦力を持つムーンレィスに対抗し、実効性を伴った停戦交渉を行うには必要な手順であろう。しかし、実効性があるということは、それなりに面倒な作業であることも意味する。ミリシャや他の領主たちは、自分の立場を危うくする方針に賛同するであろうか？　何より、ムーンレィスは待ってくれるだろうか？

COLUMN

フラットTYPE-R

本来フラットには単独で変形する機能はない。しかしレット隊の所有するフラットのうち1機は、それが可能だ。レット隊のMSはDCからの支給品なのだが、単独変形可能なフラットはレット隊独自のものである。この機体は先祖が地球に降りた際に残したタイプで、これは長い間、レット隊で搭乗・補修訓練に用いられてきた。その結果、このフラットはTYPE――R（レット隊仕様）とでも言うべき独特の機能を持つようになったのだ。

EPISODE 25

ウィルゲム離陸

TRAILER

ウィル・ゲイムさんの宇宙船が処女飛行するなら、ボクだって、
フィル少佐たちの総攻撃を阻む。ヒゲのビームライフルが飾りでないことを見せてやる。
でも、月へ戻る決心をなさったディアナ様はどうお感じになるのだろう？
風は大地から離れた。

DATA

●脚本／太田 愛
●絵コンテ／鳥羽 聡
斧谷 稔
●演出／北川正人
●作画監督／杉光 登
放映日／1999年9月24日

ルル

ノックスで両親とはぐれた少女。DCの略奪に混乱する町でフランと出会い、その後キースのもとに預けられた。たった一人でイングレッサ領からルジャーナ領へ逃げてきたというのはすごい。たくましい子である。

→逃避行の際、数多くの戦災に見舞われてきたであろう彼女。その表情は歳に似合わず虚無的ですらある。

フラン・ドール

戦場の真実を伝えるため、各地を転々としていたフラン。DCの略奪現場に遭遇した彼女は、そこで現実——ボルジャーノ家による新聞発行停止を知る。己の無力さを知ったフランは今後どんな行動を起こすのか……。

STORY

ウィルゲムの離陸スケジュールが早められた。DCの圧力が弱まった時期を見計らっての強行日程である。しかしロランはウィルゲムから離れ、∀で姿を消したディアナの捜索に向かう。一方ディアナは、記憶を失ったコレンとともにソレイユに向かっていた。その途中、市民から略奪を行うDC兵士たちの姿を見かける。自分の願いが歪みを生み出していることに気づいたディアナは、戦いを終わらせる決意を強くした。ウィルゲムの動静を知ったフィル少佐はウィルゲム離陸阻止のためにMS部隊を派遣するが、∀とミリシャの必死の防戦によって、ウィルゲムは離陸に成功する。戦いの舞台は宇宙へと移動してゆく。

EXPLANATION

この回では、戦争の醜悪な側面がいくつか顔を出す。DCはアグリッパによる妨害により物資が窮乏し、越冬が困難なほど兵站が不足。その結果、略奪が横行している。作中でも、市民を射殺してでも食料を奪おうとする兵士たちの凶行が描かれている。ミリシャ側（ルジャーナ）も善良な者ばかりではない。戦争遂行に邪魔な情報は流さない——情報統制が行われていることが明らかに。両陣営とも、戦争を終わらせるつもりはないらしい。

キース

パン職人として自立しつつあるキース。敵味方の区別なしにパンを売る姿勢を、フランに指摘されるが、それも“双方に認められた中立地帯を作る”という信念ゆえのこと。彼はきっと良い職人となることだろう。

ラダラム(ジャケット姿)

俗にいうフライト・ジャケット。開放型コクピットで操縦する場合、猛烈な風がコクピットに吹き込むため季節に関係なく着用する必要がある。久しぶりの大寒波に襲われたルジャーナ領では、ラダラムも助かっただろう。

ミリシャ兵(コート姿)

18年ぶりの大寒波に見舞われたルジャーナ領。そこで活動するミリシャ兵たちに支給された野戦コート。行軍や戦闘体勢の邪魔にならないよう、前のすそは腰のあたりのボタンで留められるようになっている。

↑襟元には、階級章ではなく所属部隊を示す刺繍がなされている。イングレッサとルジャーナの部隊が連合されているので当然か。

ソシエのウェディング・ドレス

スエサイド部隊隊長、ギャバンが町中の仕立屋をめぐって作り上げたウェディング・ドレス。費用はかなりのものと思われるが、惚れた女のためなら——ということだろうか。男気あふれる彼らしい行動だ。

情報統制

ルジャーナ領では、新聞は発行されていない。正確に言えば、戦場の真実を報道している新聞は発行されていないのだ。これは情報統制であり、戦争遂行に不必要な——つまり、市民の士気を下げたり、部隊の戦意を喪失させるような情報をシャットアウトする情報戦の一形態だ。フランの新聞が発行されていないのも、彼女の報道が真実を伝えているからであり、そしてそれがミリシャ側にとって必ずしも有利なことではないからである。

COLUMN

兵站の悪化

ついに今回、DCの兵站線が崩壊してしまう。後方——月からの補給が滞りがちになったために、DCの活動に必要な物資が底を尽きかけているのだ。兵站の枯渇から現地調達という流れは、近代戦における進攻（侵略と言い換えてもいい）において最も忌避すべき事態である。それは制圧した土地の市民を敵にまわすことを意味する。略奪者がその後統治を成功させた例はない。アグリッパ派の謀略はその点において成功したと言うべきだろう。

EPISODE 26

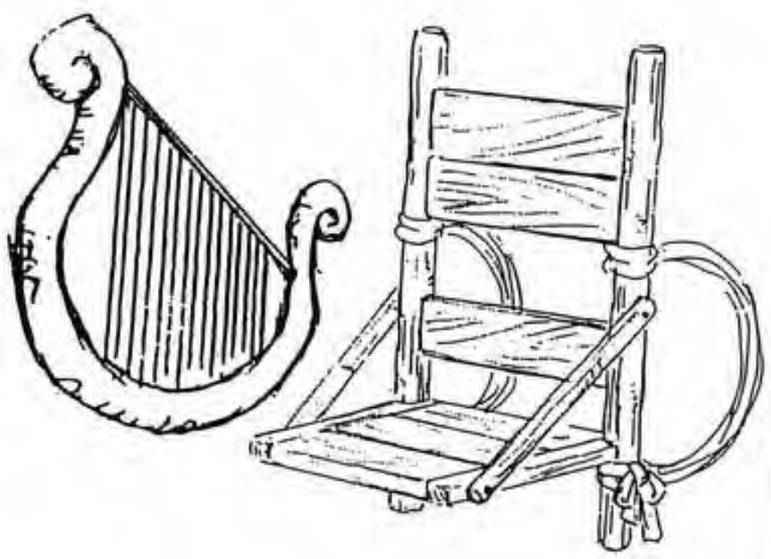
悟りの戦い

TRAILER

秋のお祭りの中、ディアナ様が見つかってもコレンさんがいれば
物事は複雑になる。ハリー中尉もディアナ様も、
コレンさんの癒しになるようなＭＳ戦をやれと言うのだから。
ヒートホークが秋風を切る。

DATA

- ●脚本／高山治郎
- ●絵コンテ／アミノテツロー
- ●演出／渡邊哲哉
- ●作画監督／佐久間信一
- ●放映日／1999年10月8日



コレン・ナンダー

ディアナとともに旅を続けていたコレン。お坊さんの格好をしているが、この世界では宗教は成立していないので特定の宗派に属しているわけではない。背負子にディアナを乗せる姿がなかなかユーモラスである。

STORY

ウィルゲムを離れ、姿を消したディアナの捜索を続けるロラン。その頃ディアナは月へ戻るためコレンとともに赤道上の“ザックトレーガー”へ向かっていた。二人はその途上、祭りで賑わう町カラモートに立ち寄る。そこでは地球人とムーンレィスが協力して祭りを催していたのだ。ロランもカラモートでディアナと再会する。一方コレンは、ハリボテに模されたヤ(ターユー)を見て、ガンダムへの怒りに駆られた。コレンは、ハリボテに戦いを挑む。ディアナに命じられたロランは、コレンの妄執に終止符を打つため、ハリボテを利用してヤが敗れたように装う。ガンダムへの妄執から解放されたコレンは、再び旅へと出ることになった。

→どこにいても帽子だけは欠かさないディアナ。麦わら帽子はどこかで拾ってきたものらしい。かわいいポーズは設定画ならではだ。

EXPLANATION

コレン復活である。この回に登場した彼は、ヤとの戦いの後遺症で記憶を失っている。そのため、コレンの人格を形成するガンダムへの怒りも消失しており、素のコレンが表に出ていると言ってもいいだろう。優しくて、子供のままの彼に好感を抱いた人もいるのでは？

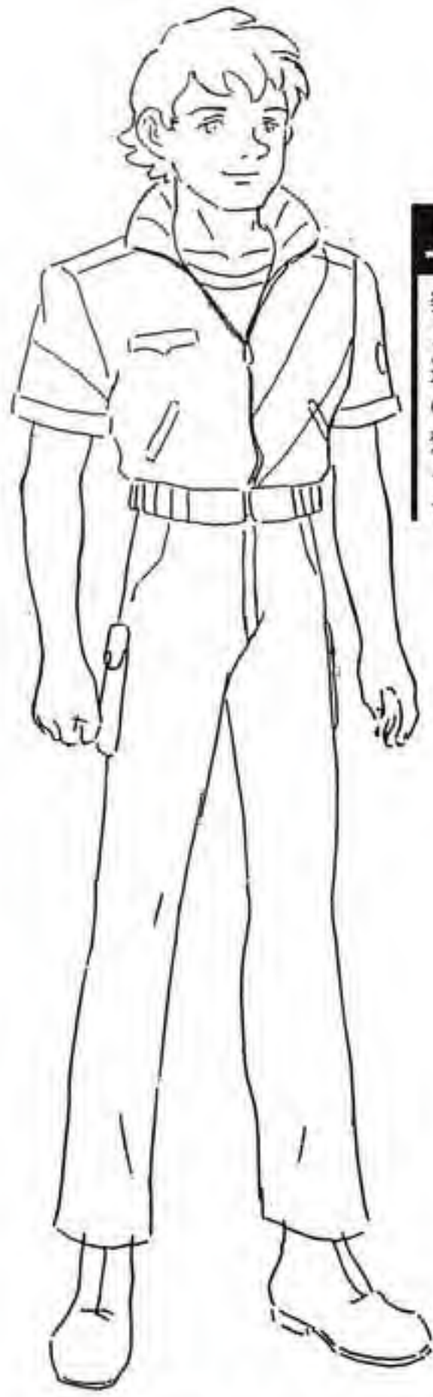
ちなみに唐突にお坊さんになった理由は、表向き「ヤとの戦いで死ぬような思いを味わったため」だが、実は富野監督が「『ビルマの竪琴』をやりたかったから」なのだそうだ。

コレンの彫像

コレンが彫っていた木彫りの人形。左側の人形がコレンの母親で、右側が父親らしい。冷凍刑に処されていたコレンの両親は、すでに死亡しているのか？　それともいまだ冷凍睡眠状態で月に眠っているのだろうか。

カラモートの子供たち

カラモートで祭りを楽しむ子供たち。顔にペイントを施し、エンドウ豆やカボチャを模した衣装を着ているのが微笑ましい。真ん中の子がエストロリータの娘、コレンに一番なついていた子供である。



ムロンゾーノ

祭りに協力していたムーンレィス。モビル・リブでハリボテを川へ送る作業を担当していた。コレンの戦いを止めるΨのハリボテを郊外へ運ぶのも手伝っていた。その時にディアナの顔も見たはずだが……驚いただろうか？

エストロリータ

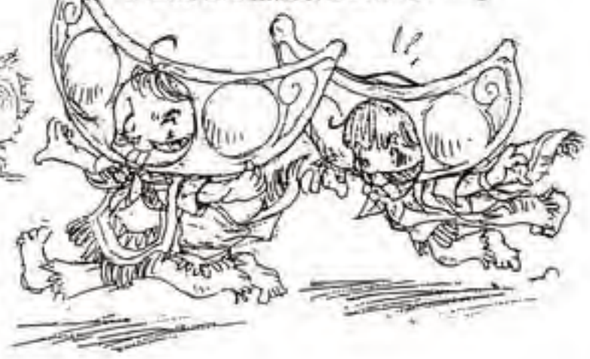
カラモートの肝っ玉かあさん。コレンとディアナを温かく迎え、食事も振る舞った優しい人。考えてみれば奇妙な組み合わせの二人組を歓待できたのだから、かなり太い神経の持ち主なのかもしれない。

ホワイトドールのハリボテ

カラモートの祭りでは、飾り立てたハリボテを川に流す風習がある。そこでは、Ψ――ホワイトドールを模したハリボテが登場した。ローラとヒゲの名は、ロラン自身が思っているよりもかなり有名だったようだ。

感謝祭の衣裳

食物をモチーフの基本にしている点から、恐らく大地の恵みに感謝する祭りのようだ。だが、左のおじさんのかぶりものはハロウィンの衣装のようにも見える。もしかすると、ハロウィンの要素を残した豊穣祭なのかも……。



カラモートの町

本編の舞台となるカラモートは、風習や気候、住人の名前などから推察するに、中南米の要素を色濃く残す町だ。町を流れる川は幅も広くなく、流れも緩やか。もしかしたら近隣の村との交通や交易に使われている可能性も。

草の根の交流

カラモートの祭りは、地球人とムーンレィスが共同で運営を行っていた。これを実現させたのはキースだ。ディアナのようなカリスマ性も、ロランのような力も持たない彼は、だが確実に平和的な手段で理想を実現している。それはキースが現実的な認識を持つからかもしれない。彼は理想を語らない。ただパンを敵味方の分け隔てなく売っているだけだ。だからこそディアナの高邁な言葉やロランの戦いよりも、人々に思いが届くのかもしれない。

COLUMN

宗教観

古くから、宗教とは心の拠り所であると同時に争いの種であった。だからというわけではないだろうが、Ψの世界では宗教というものが存在しない（旧時代の人々が黒歴史として封印した可能性も否めない）。成立しているのはアニミズム、自然崇拝レベルである。が、本編においてはロランが“成仏してください”などと発言している。これは仏教が残っているというよりは、一般語として記号化された、と考えたほうが妥当だろう。

EPISODE 27

夜中の夜明け

TRAILER

ロスト・マウンテン。誰も入ってはいけないところに、
ディアナ・カウンターとスエサイド部隊が入ってしまった。
新しい兵器を求めてのことだったのだが、
それが黒歴史の真実に触れることになり、ソシエお嬢さんは絶叫した。
死神の光に風はない。

DATA

●脚本／高山治郎
●絵コンテ／斧谷 稔
●演出／森 邦宏
　　鳥羽 聡
●作画監督／菱沼義仁
　　後藤雅巳
●放映日／1999年10月15日

↑変装姿・後方より。服というよりツナギか。着用方法は不明。どこかにファスナーのようなものがあるとは思うのだが……。

ディアナ変装姿

再びソレイユに戻る際に着用したDC一般兵服。右手のシーバッグには、ディアナ専用服が入っている。テテスもソレイユ潜入時にこの服を着用していたが、これを着ているとほとんど艦内はフリーパスのようだ。

→設定画より。着用ポーズ集から抜粋。本編ではなかなか見られないお澄まし顔のディアナ。手をちょこんとしているのがご愛嬌。

STORY

戦力増強のため、ロスト・マウンテンでゼノア大尉が探し当てた坑道を調査していたDC（ディアナ カウンター）は、8基の核爆弾を発掘する。だが、スエサイド部隊も同様の坑道を探り当てていた。

ゼノア大尉は核の危険性を見抜き停戦を提案するが、ギャバンは秘密兵器欲しさに——そして核の恐ろしさを知らぬゆえに戦闘を再開する。そこにレット隊も加わり、戦闘はさらに激化。一方、ロランたちもスエサイド部隊救出のために現場へと向かう。そこでは猛烈な攻防が繰り広げられていた。信管が作動した核爆弾を持つギャバンはレット隊に追い込まれる。ゼノア隊とロランは核爆発の危険性に気づき、ロスト・マウンテンから後退する。そしてついに核は爆発してしまうのだった。

EXPLANATION

ついに今回、黒歴史で封じてきたはずの核兵器が登場する。今日、核兵器の恐ろしさを知る我々からすると、ミリシャやレット隊の無知ぶりは滑稽ですらある。だが、核をもてあそぶ彼らの姿は、核兵器を捨てることのできない我々への痛烈な暗喩なのかもしれない。

ちなみにこの第27話の放映日前には、東海村の核燃料製造工場で臨界事故が発生している。一時はスタッフの間で放映中止も心配されたいわく付きの回だったそうだ。

親衛隊女性隊員

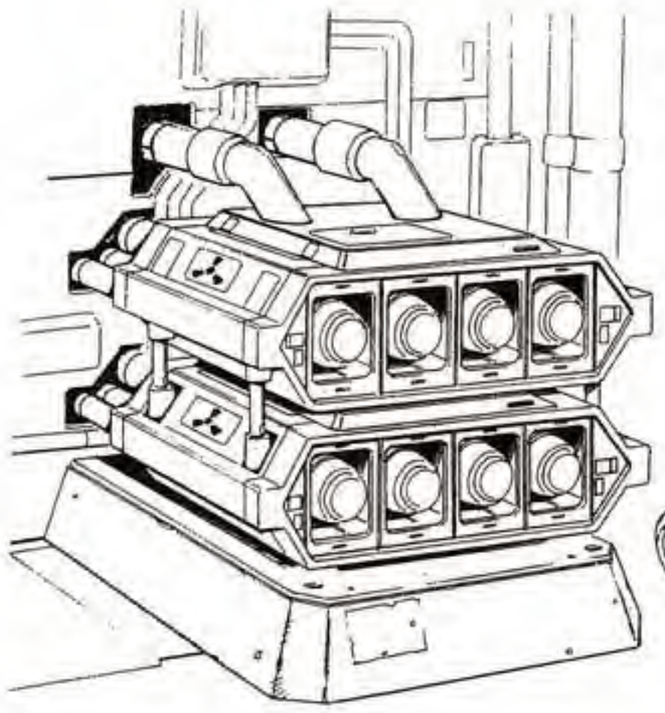
親衛隊に属する女性隊員。ディアナ（キエル）の警護を担当している。執務室の警備も彼女の担当らしい。が、本編のセリフから察するに、何度かディアナに執務室から抜け出されているらしい。少し頼りない？

ロスト・マウンテン

シドいわく“山師なら決して触れない禁忌の山”。危険すぎるものが埋められているマウンテン・サイクルがそう呼ばれる。外見は月面を思わせるクレーター状。内部は入り組んだ坑道状の洞窟で構成されている。

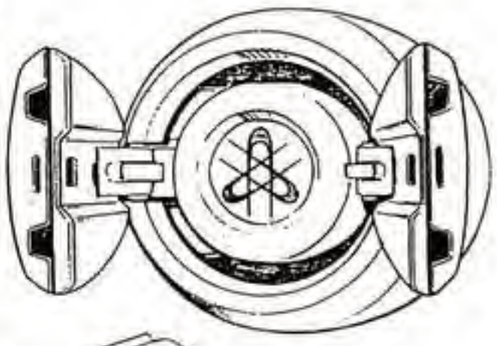
防毒マスク

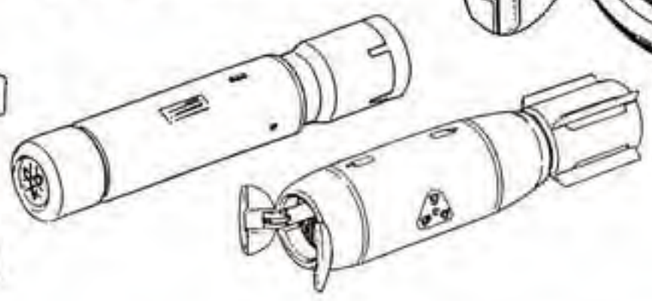
ゼノア隊がロスト・マウンテン発掘調査時に装備していた。本編では、坑道内に毒性反応が出たからというより、薄汚れた地球の環境への嫌悪感からマスクを装備していたようだ。

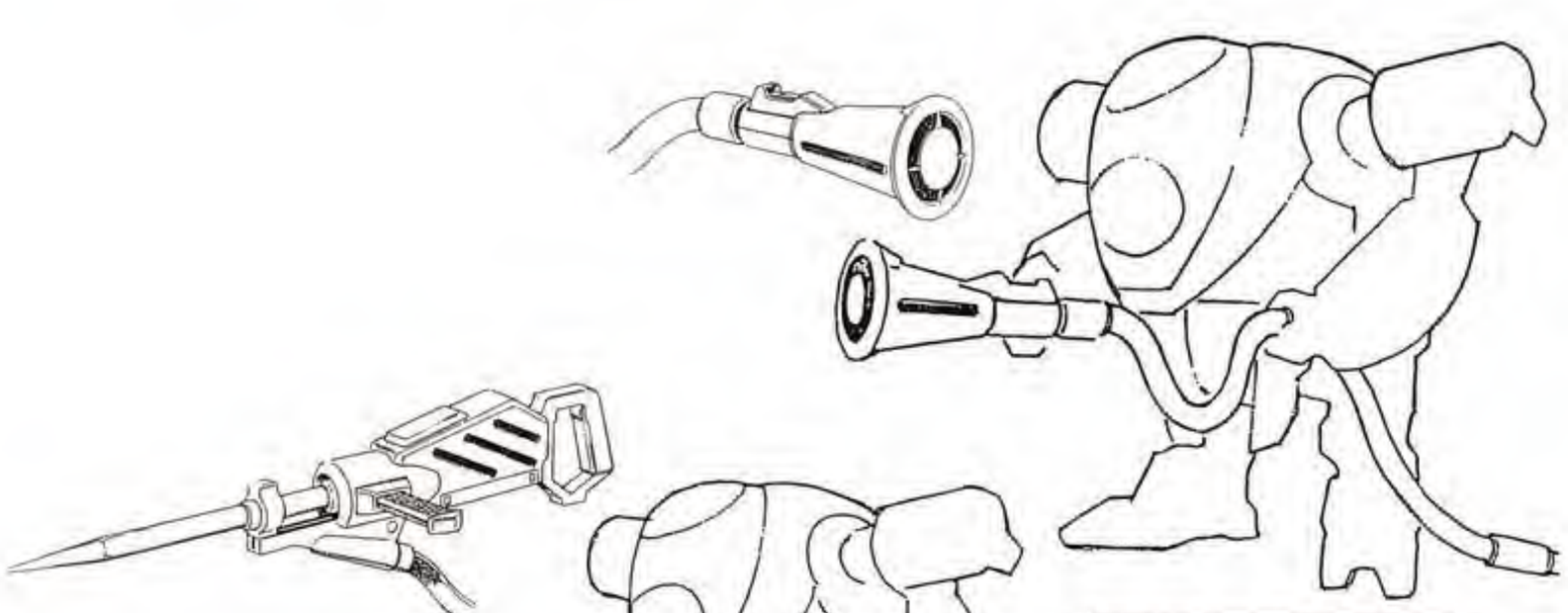


核弾頭

ロスト・マウンテンに埋もれていた核。航空機搭載用戦術核のようにも見えるが、旧時代の超技術を考えると額面通りに受け取れない。外装部はモジュール化されており、用途によって弾頭を変更するタイプのようだ。







削岩装備

ロスト・マウンテンの坑道内を掘削するために用いていた装備の数々。DCの掘削作業はすべてウァッドが行っている。ミリシャに比べて作業の進捗は格段に早いだろう。左はドリル、上は出土物洗浄用のシャワーだ。

交渉術

この話の冒頭、ディアナはムーンレィスの地球帰還に必要な領土はサンベルトの半分程度で構わないと発言している。つまり、はじめに要求したサンベルト一帯の割譲ははったりであり、交渉を重ねることで妥協しているように思わせる術策の一つなのだ。初歩的な交渉術だが、地球人相手ならば充分だと考えたのかもしれない。だが、彼らが考えていたよりも地球人は野蛮だった。本格的な戦闘に突入した両陣営に、もはや歩みよりの余地はない。

COLUMN

ロスト・マウンテン

核兵器が埋もれていたロスト・マウンテンは、マウンテン・サイクルの中でも禁忌(きんき)の山として山師の間で語られている。危険云々というよりは、黒歴史でそう語られているから、という精神的なものが理由なのだろう。ここには核をはじめとするさまざまな大規模破壊兵器、およびそれに類するものが封印されているらしい。なお、ロスト・マウンテンは、かつて地下核実験場などであった土地に存在しているという説もあるそうだ。

EPISODE 28

託されたもの

TRAILER

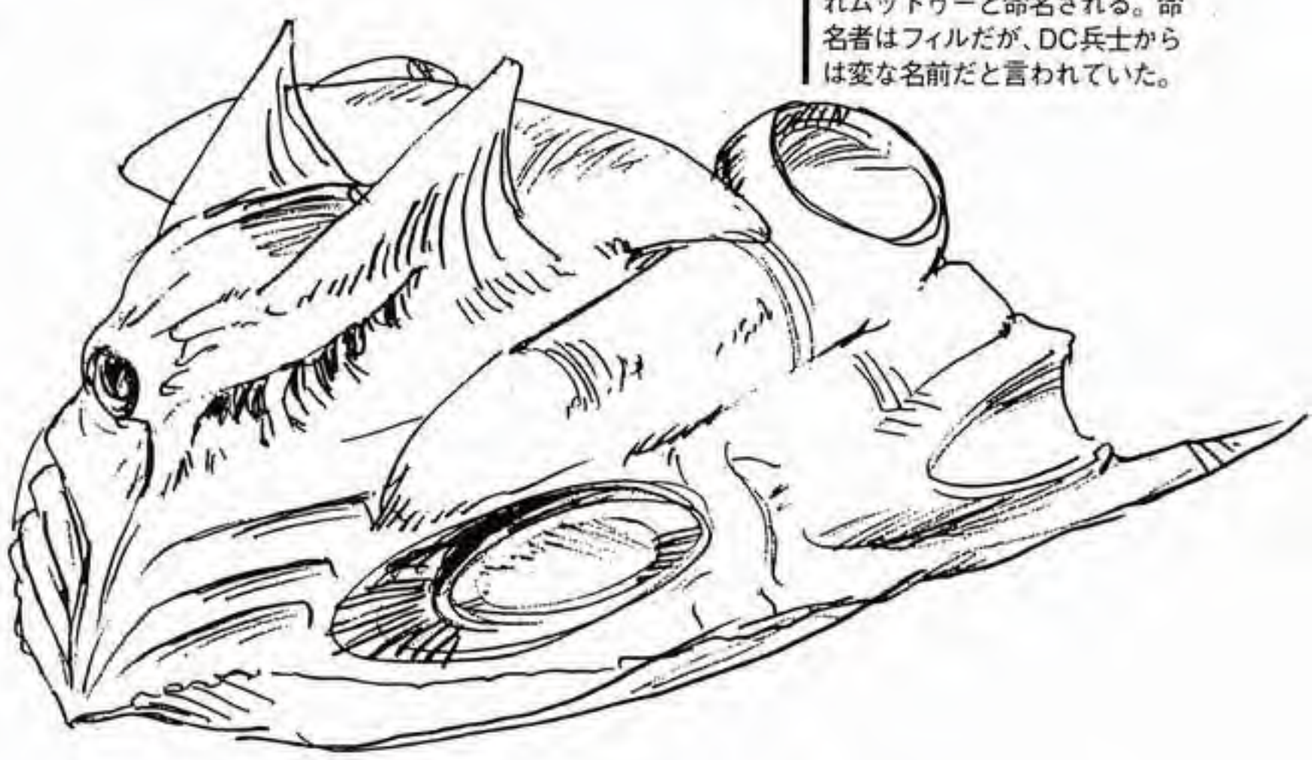
敵も味方も焼き尽くす、黒歴史の恐ろしさを知ったゼノアさんは、核爆弾を、地中深く埋め戻すようにとボクに頼んできた。
その頃、ディアナ様とキエルお嬢さんは、フィル少佐の魔の手から逃れなければならなくなっていた。黒い風は時代を戻す。

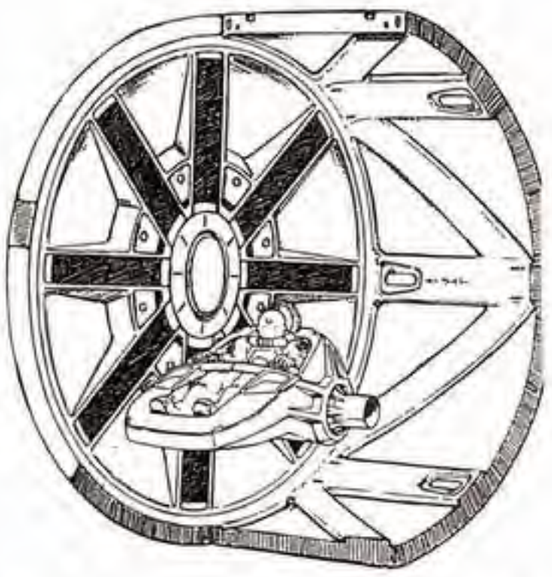
DATA

- ●脚本／星山博之
- ●絵コンテ／西森 章
- ●演出／西森 章
- ●作画監督／しんぼたくろう
  中田栄治
- ●放映日／1999年10月22日

MSムットゥー

ロスト・マウンテンより発掘された、3機のTMS。発掘当初は左の図のように、ナノスキンに覆われていたが、後に整備されムットゥーと命名される。命名者はフィルだが、DC兵士からは変な名前だと言われていた。

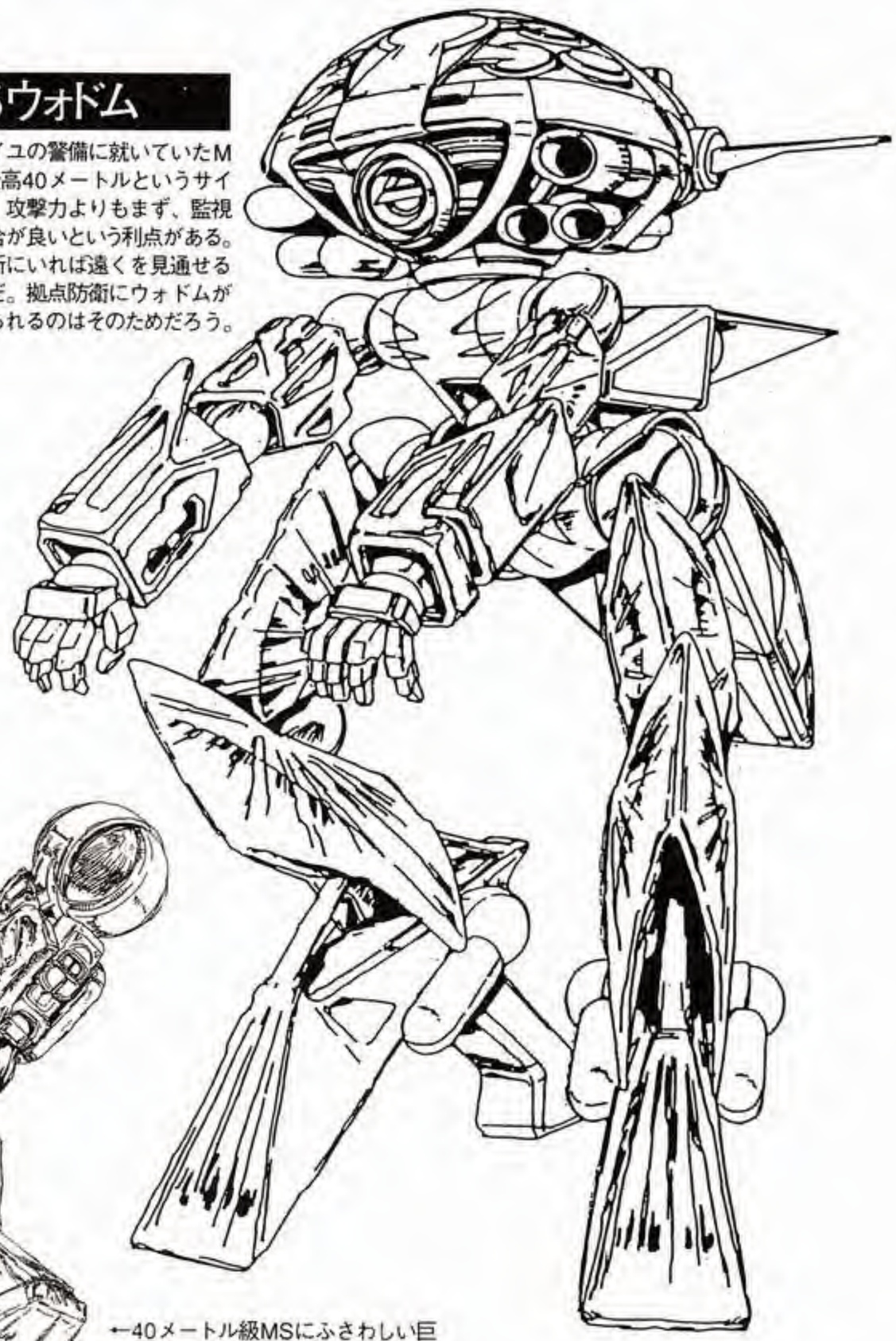




→ウォドム股関節部にあるコクピット。巨大な円筒部の中心にシートが置かれている。他のMSに比べ圧倒的に広い。

MSウォドム

ソレイユの警備に就いていたMS。全高40メートルというサイズは、攻撃力よりもまず、監視に都合が良いという利点がある。高い所にいれば遠くを見通せるからだ。拠点防衛にウォドムが用いられるのはそのためだろう。



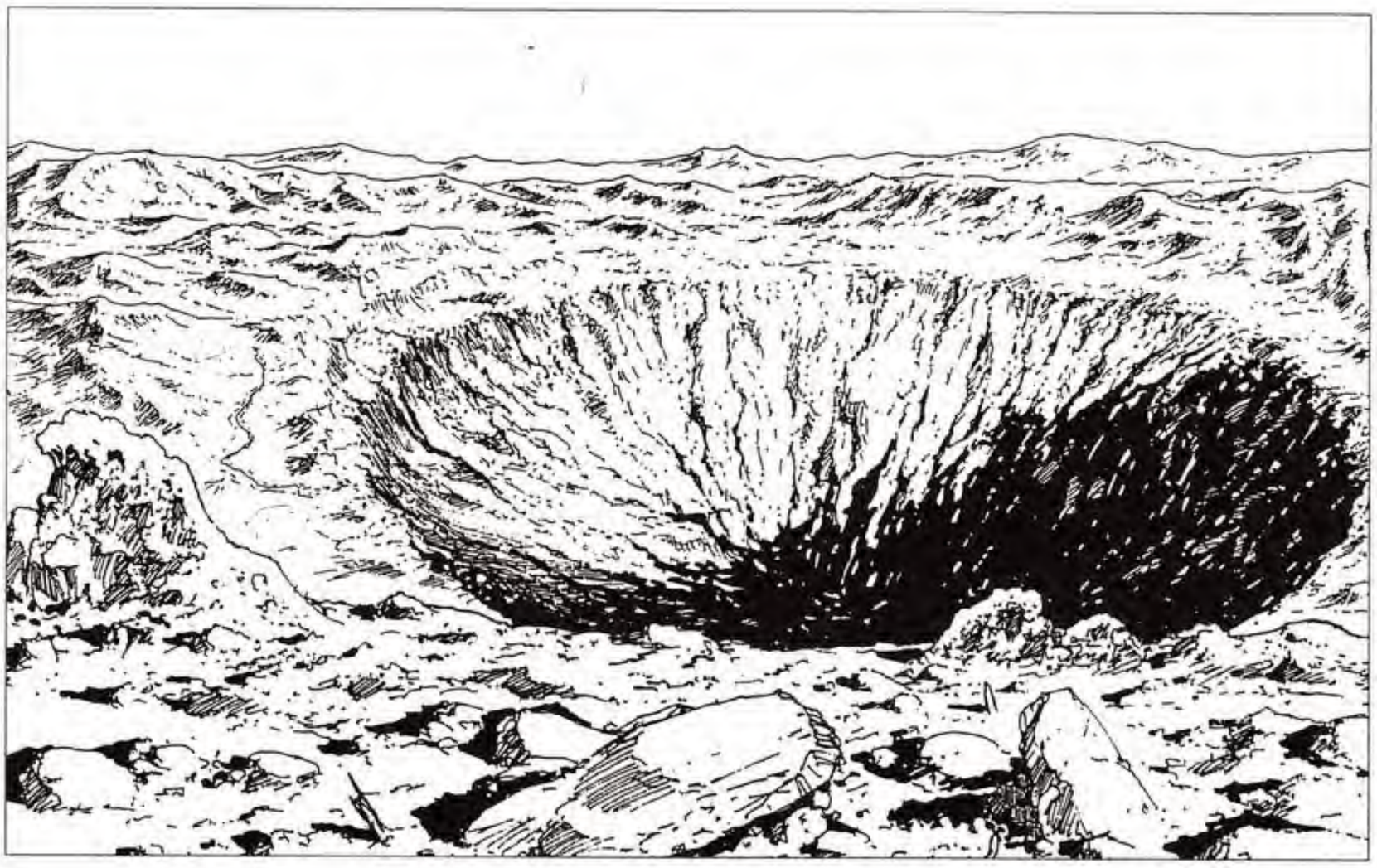
←40メートル級MSにふさわしい巨大な脚部。銀紙を貼りあわせたような装甲は、ナノスキン製である。

STORY

ロランたちは、改めて核の恐ろしさを確認した。すべてを吹き飛ばす兵器を知った彼らは、ディアナに戦争の無益さを報せるためソレイユに向かう。一方フィルは核を奪取するようボゥに命じるが、核を誰にも渡したくないゼノアは追跡を振りきり、偶然出会ったロランたちに核の廃棄を頼む。ソシエたちとともに、ディアナに停戦を直訴するためソレイユへ向かうゼノアだが、DCからソシエたちを守るために銃弾に倒れる。さらにソレイユでは、和平策に嫌気が差していたフィルが反乱を起こし、ディアナ(キエル)を拘禁する。しかしキエルはハリーの機転により、ソレイユから脱出。事態はさらに混迷していった。

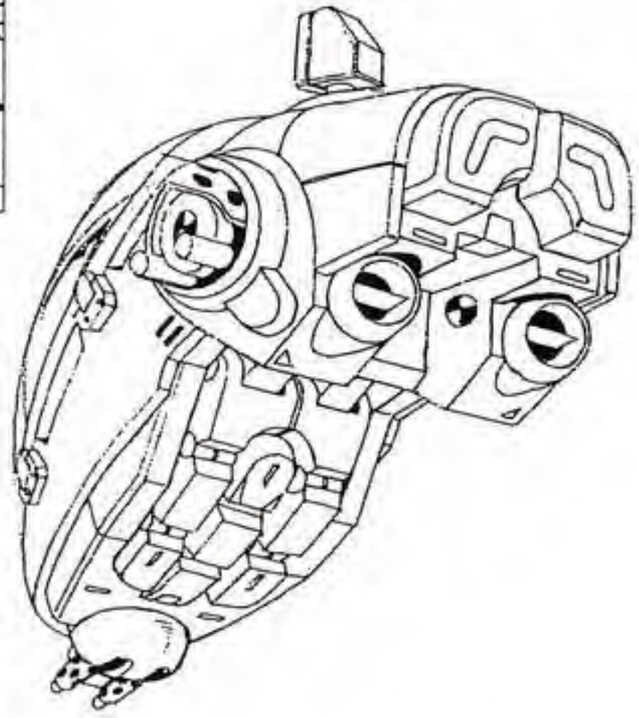
EXPLANATION

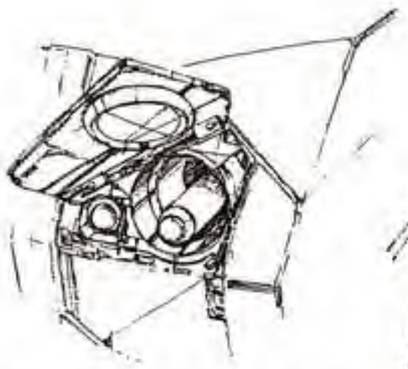
前回に引き続き、今回も核を巡る争いが物語の主軸となっている。核を狙う者、核を捨て去りたい者……。“夜中の夜明け”、あの圧倒的な破壊力を持つ兵器の魔力に囚われた人々の追跡劇だ。特に救い難いのは、核の威力を目にしてもなお、その恐ろしさを悟らぬフィルだろう。この話から、彼が新たな物語の軸を担うことになる。ムーンレィスによる地球支配という、歴史を逆行させるような野望を抱く男の存在は重要なものになる。

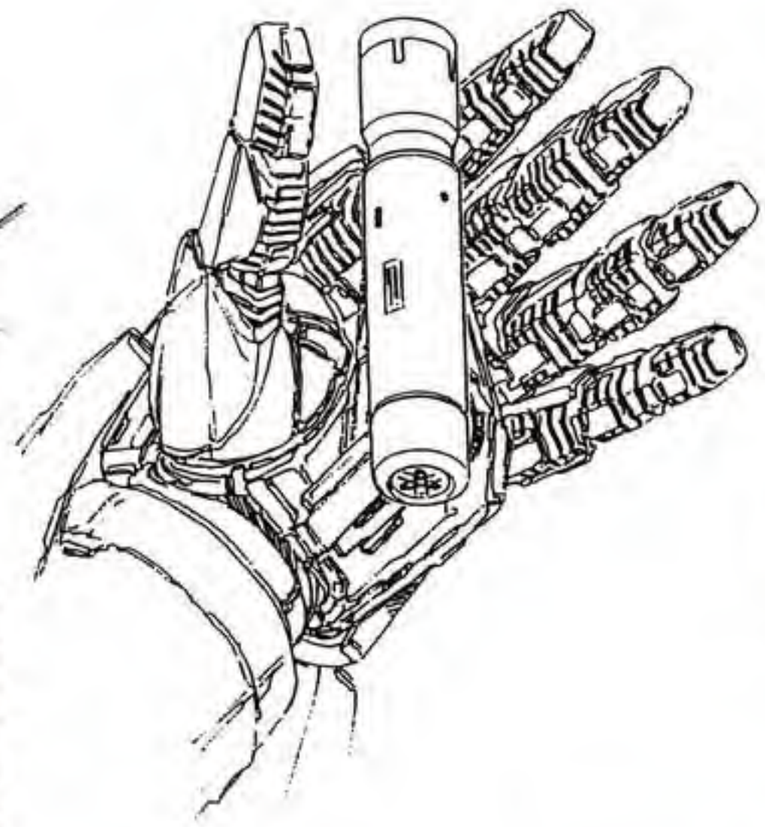


核爆発後のロスト・マウンテン

核爆発後に発生した巨大な爆発孔。深さ8キロ、直径50キロにも及ぶ巨大なクレーターがちっぽけな核爆弾によって生まれた。ロスト・マウンテン自体が、入り組んだ坑道のためにもろかったことを差し引いても、圧倒的な破壊力である。

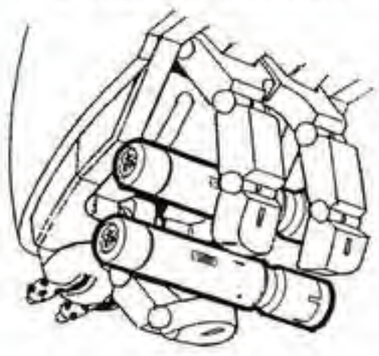






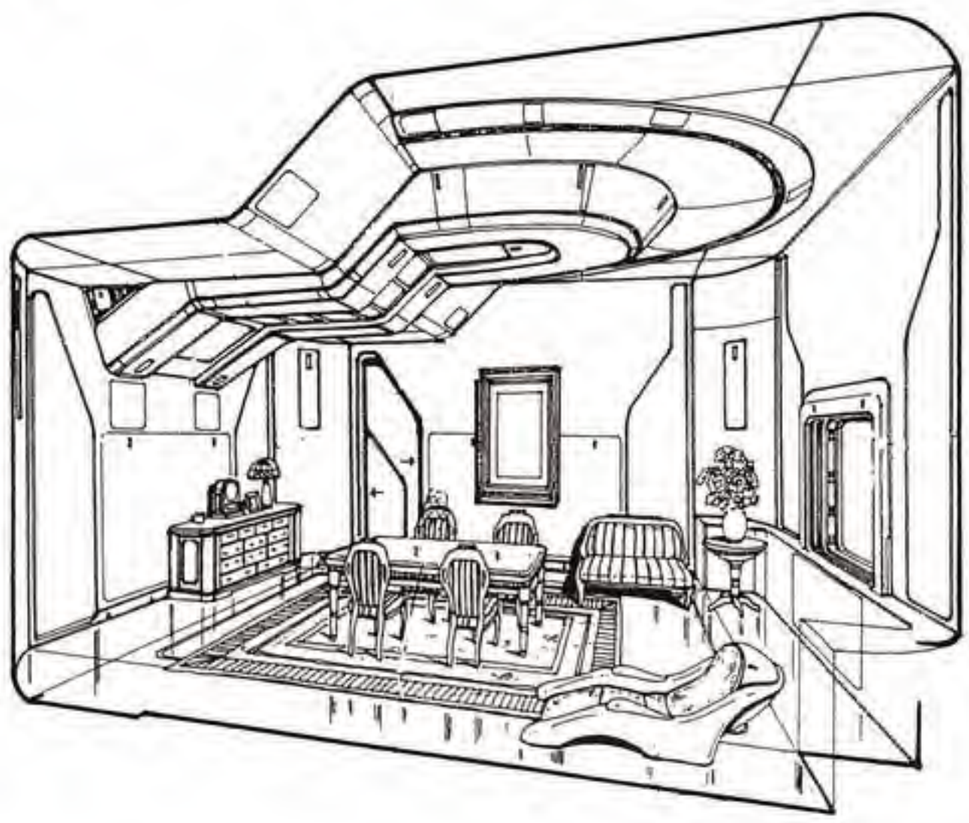
核収納後ウァッド

ウァッドは、汎用機的な一面がある。そのためかもしれないが、ウァッドのコクピット直下には第3の手とでも言うべきアームが備えられている。ゼノアはこの部分でしっかりと核弾頭2基を掴み、運搬していた。



核弾頭とΨの手

発掘された核弾頭は、その破壊力に比べずいぶんと小さなサイズである。Ψの手と比較して見ると、その全長は人間大程度しかない。旧時代の技術は、核弾頭の小型化に成功したようだ。



ソレイユ内のディアナの私室

ソレイユは軍艦であるとともに、ディアナの専用艦でもある。そのため、右にあるような私室も設けられている。本来、軍艦にはこういう不必要で軍事的に無意味な空間はいっさい作らないのだが、女王が乗るなら話は別だ。

核

ゼノアがロランに託した核弾頭のサイズは小さな規模だったが、その威力は想像を絶するものだった。我々の世界の核では、あの大きさの弾頭で直径50キロものクレーターを作り出すことはできない。本編を見るとわかるが、この核弾頭に記されたマークは放射性物質を示すものとは微妙に違う。つまりこの核弾頭は、我々がイメージする核兵器ではないようだ。旧時代に作り出された、新たなタイプの大規模破壊兵器なのかもしれない。

COLUMN

フィル少佐の命名センス

今回、ロスト・マウンテンから発掘されたMAが「ムットゥー」と命名された。本編でも述べられているが、フィルが命名したらしい。この名前、ご存知の方もいるかもしれないが、あの有名なインド映画から名付けられたそうだ。確かにフィルの風貌はアジアの要素が色濃いが……。まさかとは思うが、フィルもあの映画を観たことがある？　というより、あの映画は黒歴史をも乗り越えたのか？

EPISODE 29

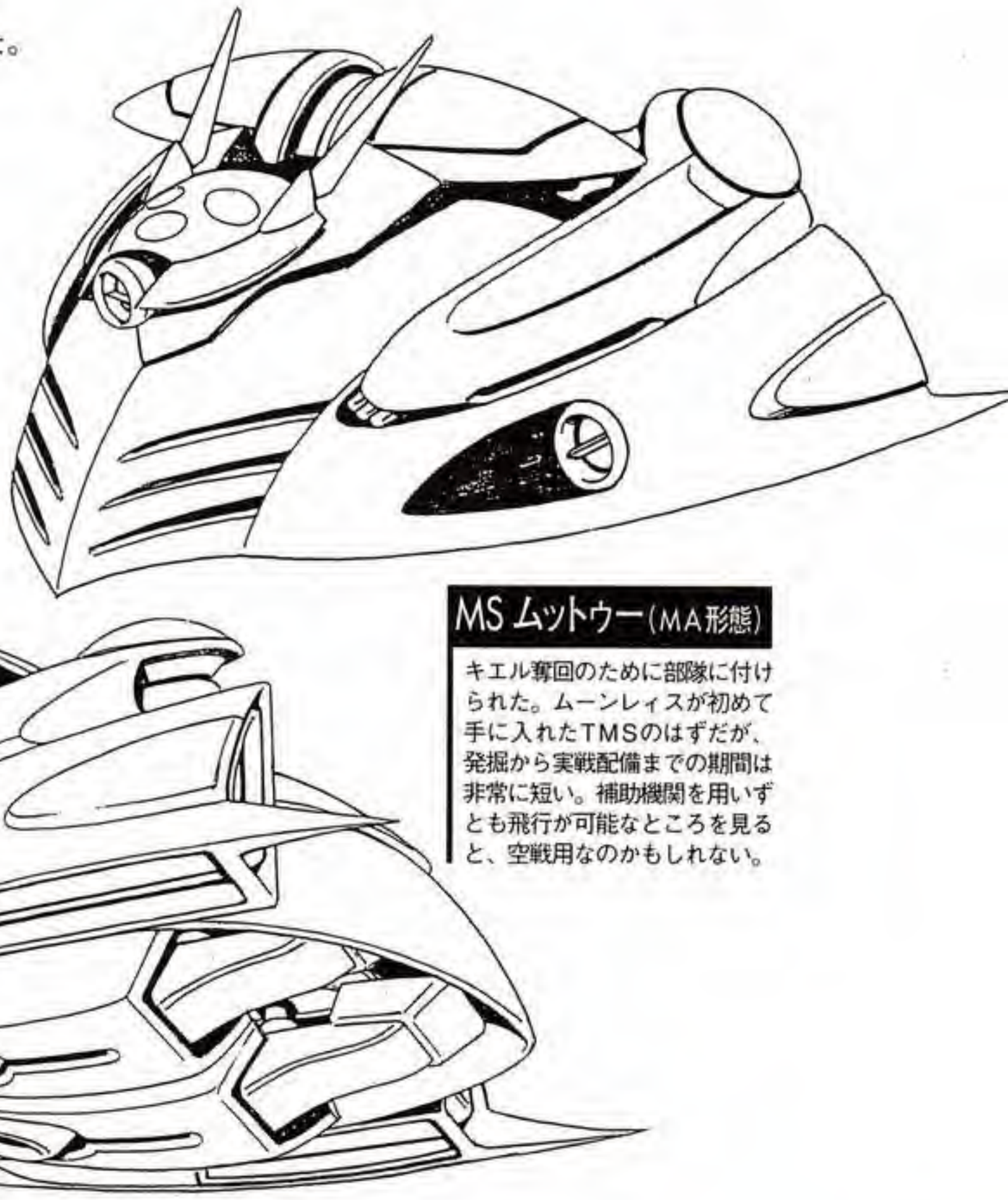
ソレイユのふたり

TRAILER

ソレイユに囚われたディアナ様は、
キエルお嬢さんを装ってフィル少佐を混乱させた。
一方ポゥ中尉は、キエルお嬢さんがいなくなれば女王になれると信じてしまった。
ボクはお二人を守りたいと思った。風が二つに分かれた。

DATA

●脚本／星山博之
●絵コンテ／横田 和
　斧谷 稔
●演出／山口美浩
●作画監督／佐久間信一
●放映日／1999年10月28日



MS ムットゥー(MA形態)

キエル奪回のために部隊に付けられた。ムーンレィスが初めて手に入れたTMSのはずだが、発掘から実戦配備までの期間は非常に短い。補助機関を用いずとも飛行が可能なところを見ると、空戦用なのかもしれない。

STORY

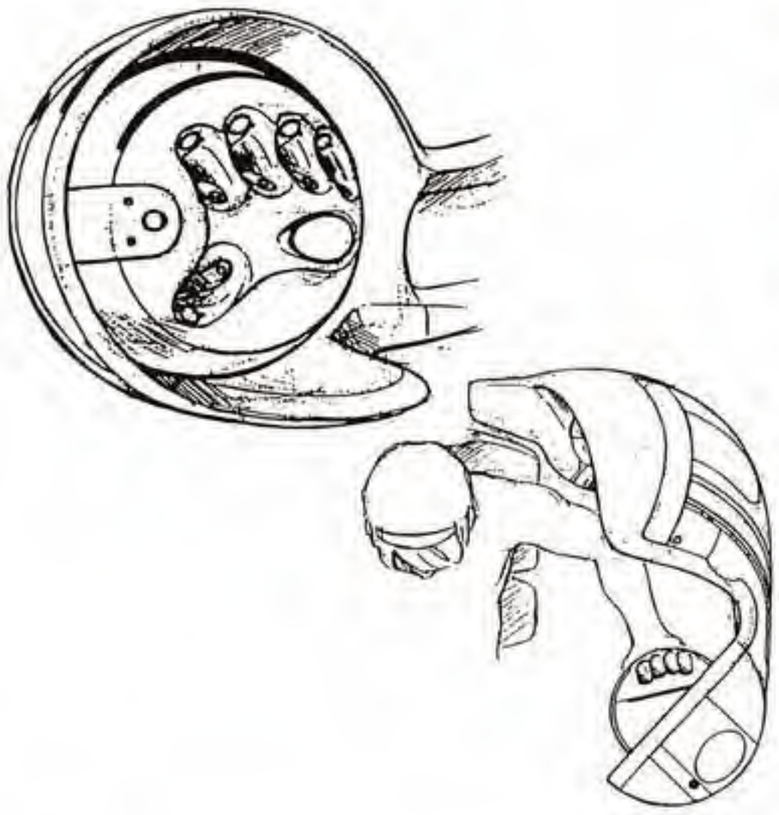
ジョゼフらと合流したソシエたちは、ウィルゲムと合流するため南へ急いでいた。一方、核の廃棄場所を思案していたロランもフランと出会い、核を宇宙へ捨てることを思いつく。そのためにはウィルゲムと合流しなければ！
難を逃れ、ソレイユから脱出していたキエルは、ハリーとともにウィルゲムへ向かおうとする。ザックトレーガーを経由し月を目指すグエンたちを留めるためだ。だが、その説得はキエルを奪回しに来たポゥたちの襲来により中断される。奪回部隊はロランとハリーの防戦によって退却した。一段落ついた彼らは、ひとまずマニュピチへと向かう。舞台は宇宙——月へと移ろうとしていた。

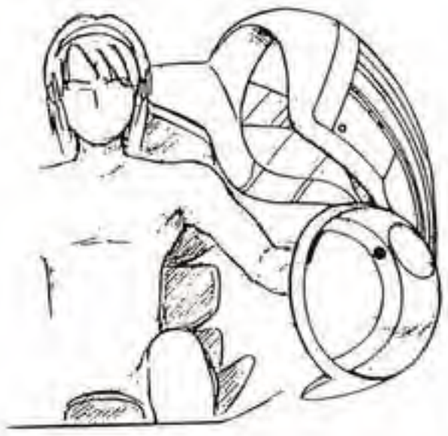
EXPLANATION

物語の舞台は、宇宙へ向かうための前哨戦に突入した。今回の見どころは何と言ってもキエルとグエンのやり取りだろう。キエルとディアナの願いは、地球と月の対等な和平だが、グエンの狙いは地球側が優位を保った上での和平だ。交渉の主導権を握るためには、早期に月でディアナの意向を無視している者、つまりアグリッパ・メンテナーと会わなければならない。キエルとグエンの交渉が喧嘩腰になるのもむべなるかな、である。

マニュピチへのマップ

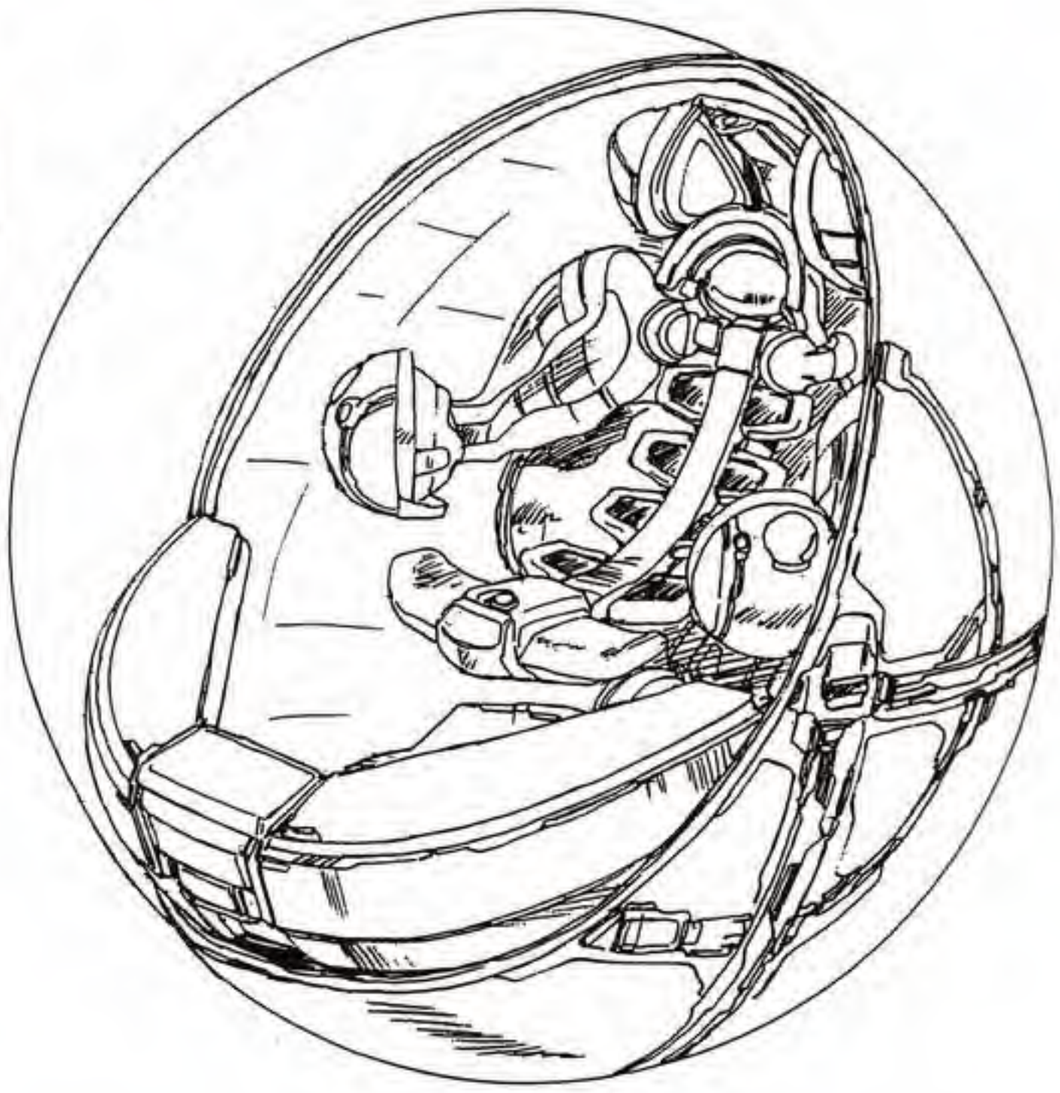
地球上の舞台経過が一目でわかるマップ。ウィルゲムのいる場所が、第29話の舞台。内陸のルジャーナ領の飛び地で、ヒューズと呼ばれる。ここには、多数の軍艦を擁したルジャーナ海軍の基地が置かれている。

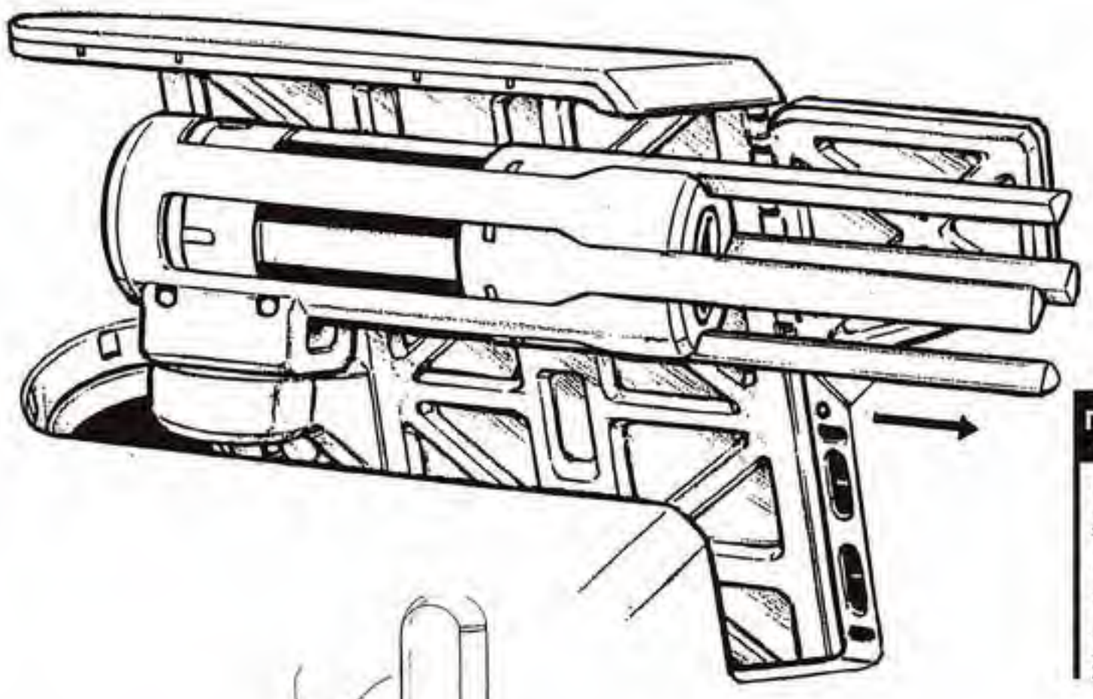




∀ガンダムコクピット

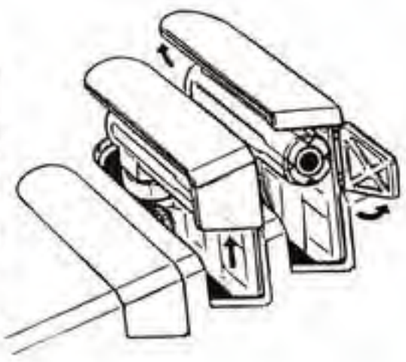
∀のコクピットは右の図のように球形。第12話より全天型スクリーンとなり視界は充分に広い。また、操縦用デバイスは、手を添えて置くだけ。恐らく操縦者の細かい動きに反応する感圧式だろう。

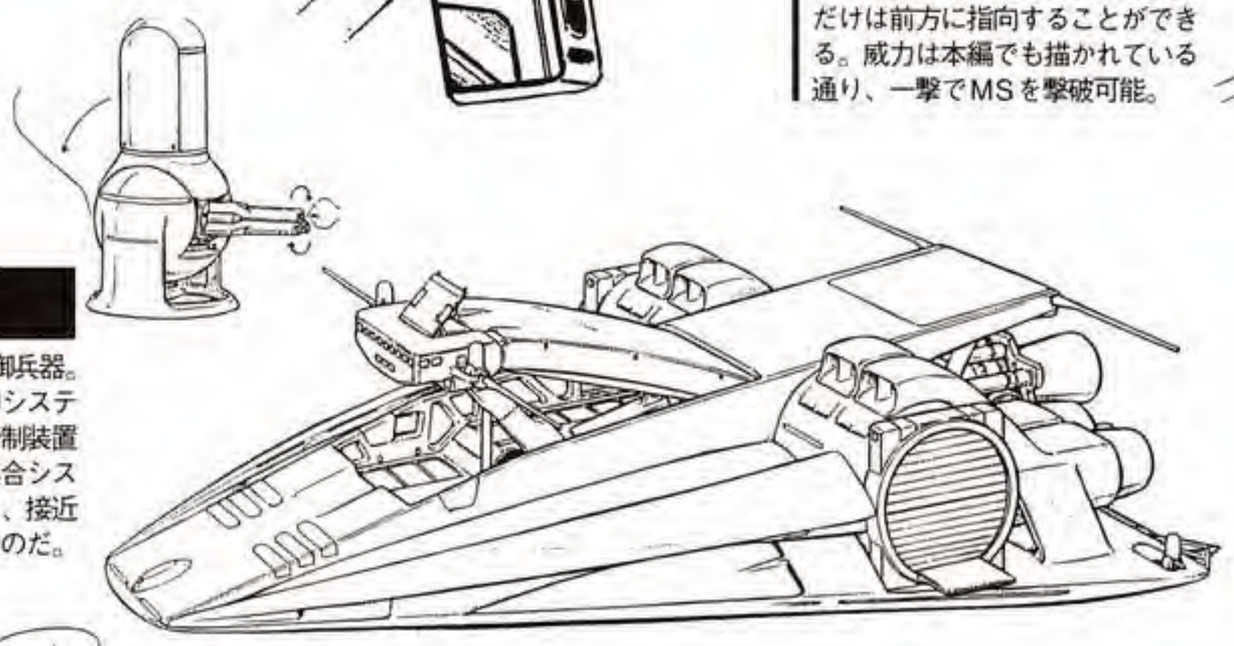




ウィルゲムメガ粒子砲

ウィルゲムの主兵装。第29話が初射撃。両舷に計6門装備。基本的に側面射撃用だが、最前列の2門だけは前方に指向することができる。威力は本編でも描かれている通り、一撃でMSを撃破可能。





CIWS(シーウス)

ウィルゲムが装備する防御兵器。ＣＩＷＳとは近接防御システムの略称で専用の火器管制装置を個別に持つ機関砲の集合システムのこと。これにより、接近する敵などを撃ち落とすのだ。

ウィルゲム艦長室

もはや艦長室というよりは、資材置き場となってしまっている。地球の技術レベルを考えれば、用いる資材がコンパクトではないのも仕方がない。ウィルゲムに乗り込んだキエルは、ここを居室として与えられている。

船の設計

本編で、海を外輪船（船体の両側に巨大な水車状の推進機が付いている）が航行する場面が描かれている。これは、地球側の船体設計技術が後れているわけではなく、ただ単純に地球の人々が「このデザインの方がカッコイイし速い」と思っているだけらしい。黒歴史への禁忌の思いから技術革新への意欲がない地球の人々は、どうも科学的かつ合理的デザインよりも、思い込みによって見た目だけで設計する傾向があるようだ。

COLUMN

ルジャーナ海軍

作中に登場したルジャーナ海軍。正確な規模は不明だが、戦艦などの大型艦種をある程度保持しているようだ。彼らの任務は海軍基地周辺に出没する海賊の討伐であり、第2に「いつかは攻めてくる」ガリアへの備えのようだ。ちなみに本来、海賊討伐には大型艦よりもフリゲートのような小型艦が適当なのだが、戦艦が多いのはルジャーナ人の意地らしい（というのも、イングレッサも大規模な海軍を保持しているからである）。

EPISODE 30

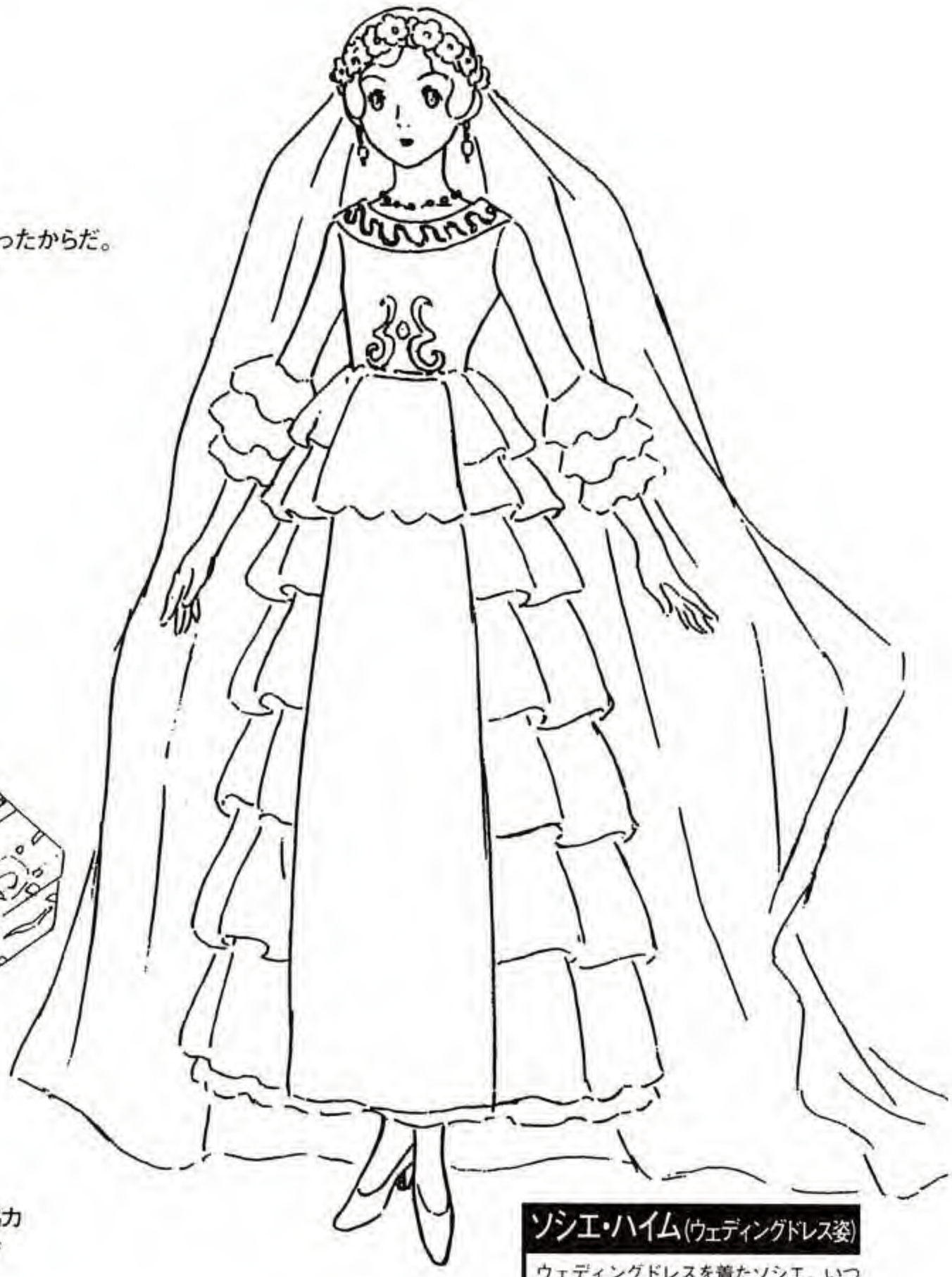
胸に抱えて

TRAILER

ソシエお嬢さんのウェディングドレス姿に、ボクの胸は痛んだ。
が、恋心を自覚する間もなくボクは戦う。
レット隊の人たちがキエルお嬢さんをディアナ様だと信じてしまったからだ。
風は小さな竜巻になる……。

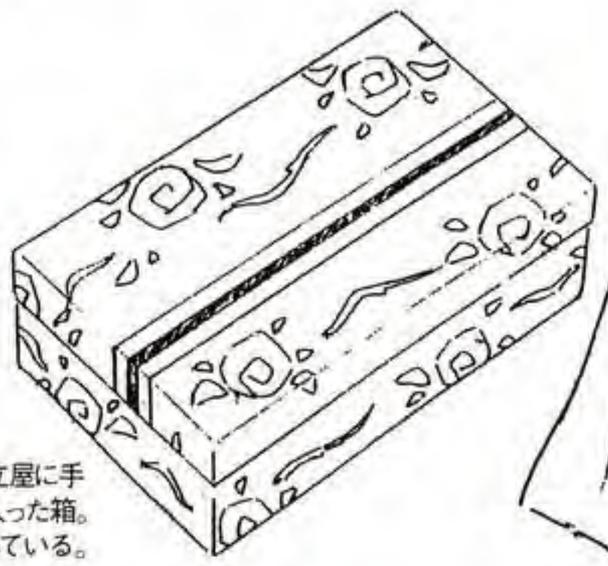
DATA

●脚本／浅川美也
●絵コンテ／工堂紘軌
　斧谷 稔
●演出／北川正人
●作画監督／杉光 登
●放映日／1999年10月29日



ソシエ・ハイム(ウェディングドレス姿)

ウェディングドレスを着たソシエ。いつもの活気あふれる彼女とは打って変わり、大人の女に変身。しかし心の中は悲しみで溢れていた。亡くなったギャバンはこの美しい姿を見たかったに違いない。



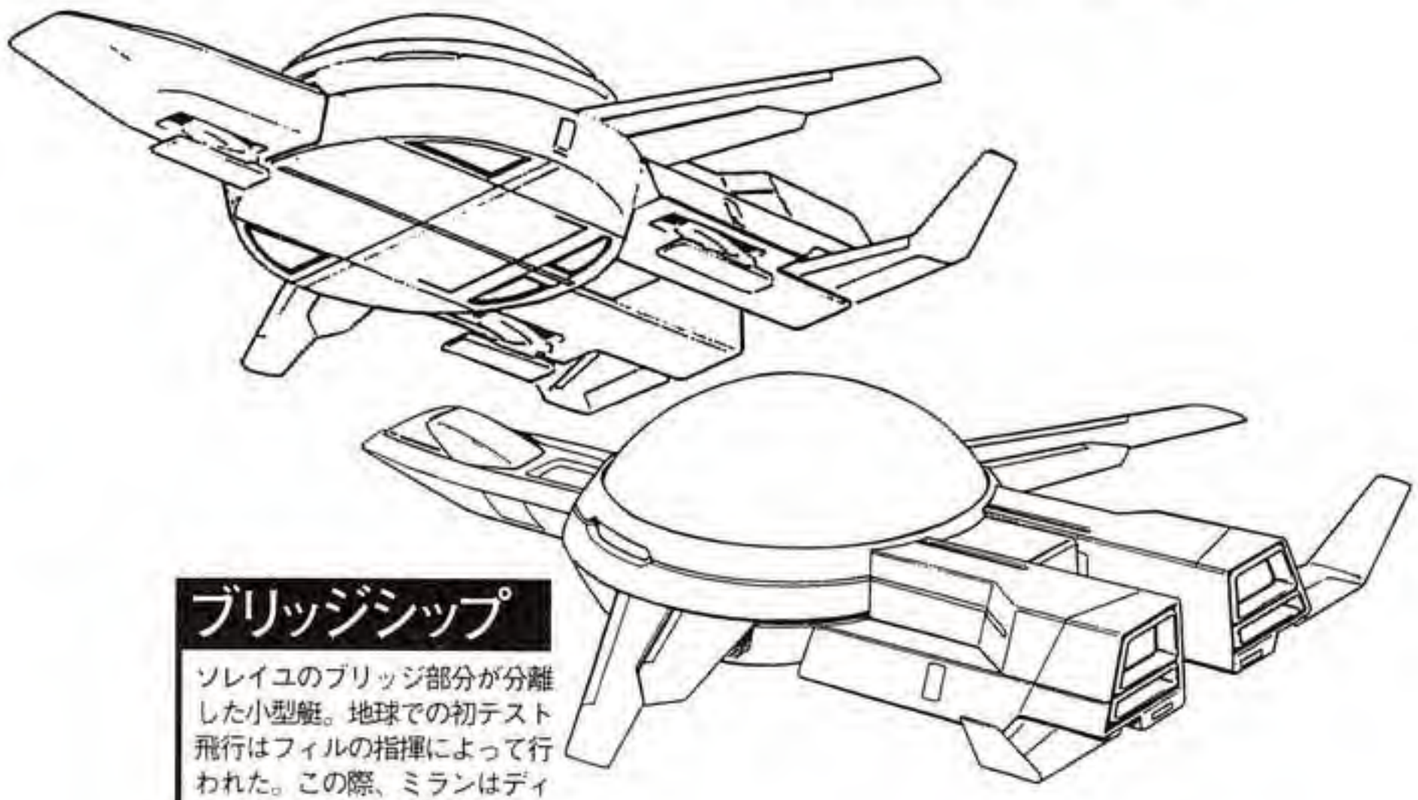
ドレスの入った箱
→ギャバンがルジャーナ中の仕立屋に手紙を出し、作らせたドレスが入った箱。ここには彼女への想いが詰まっている。

STORY

いよいよミリシャはルジャーナ海軍の協力を得て海を渡る。ディアナを名乗りウィルゲムに乗艦したキエルは、グエンに月と交渉をするための協力を頼まれる。そして出発前にウェディングドレスを着たソシエは自分の想いを、死んだギャバンに捧げるのだった。その頃本物のディアナは、ミランからミドガルドに預けられていた。一方、レット隊はミリシャが核爆弾を手に入れたと考え、ディアナの身を心配しウィルゲムを襲おうとする。グエンはキエルを人質にするが、それは相手を怒らせるだけに終わってしまう。だが、キエルはレット隊のディアナへの忠義心を知っていたため、その場を治めることに成功した。

EXPLANATION

今回はさまざまな人々の想いが、複雑に錯綜する話。ミドガルドの背後にいるアグリッパの思惑、レット隊の時間を超えた忠義の心など。中でも最も印象的かつ素晴らしいのが、ウェディングドレスを着たソシエが、ロスト・マウンテンの方角に向かいギャバンと訣別する場面だろう。菅野よう子氏の作曲したBGMが、さらに華を添える。従来のガンダム作品には見られない、晴れやかで哀しく、人の愛を謳い上げたシーンだといえる。

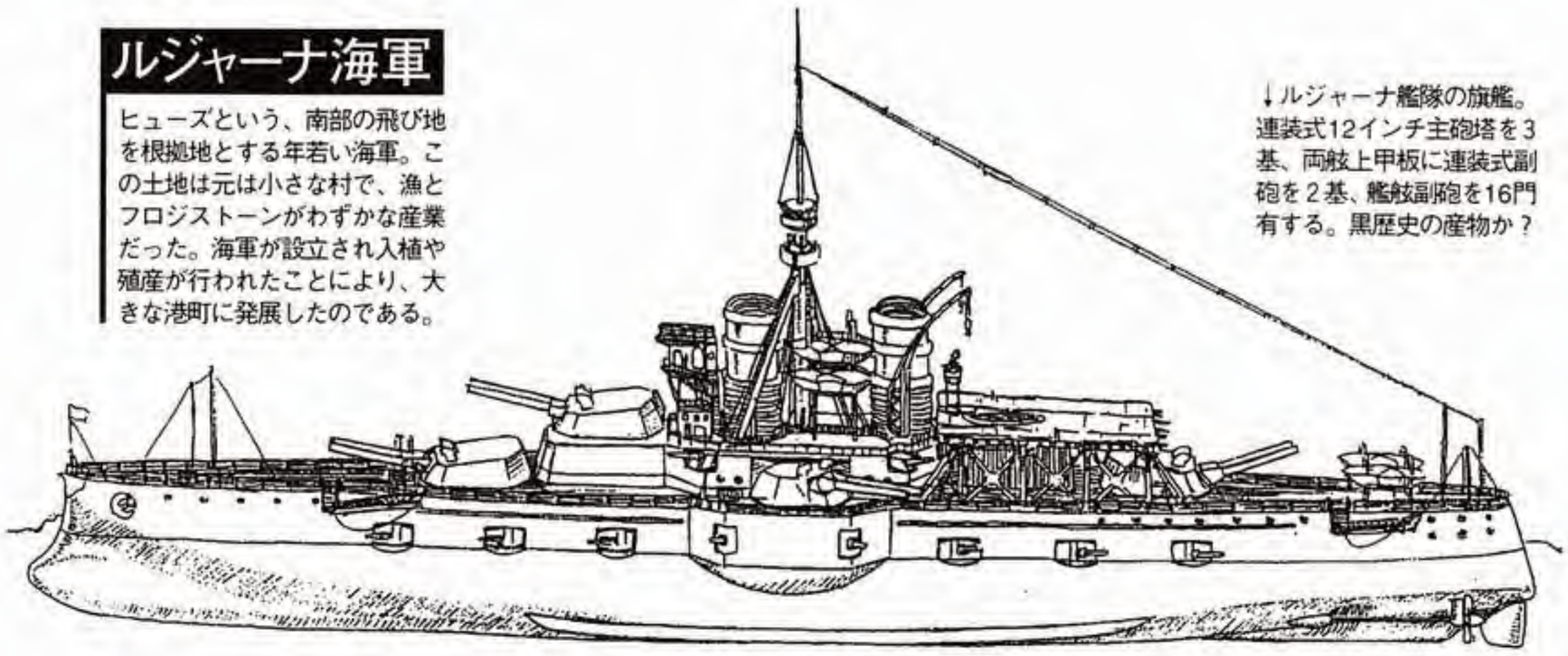


ブリッジシップ

ソレイユのブリッジ部分が分離した小型艇。地球での初テスト飛行はフィルの指揮によって行われた。この際、ミランはディアナをソレイユから連れ出し、ミドガルドに預けた。DCは完全に彼女の手から離れてしまう。

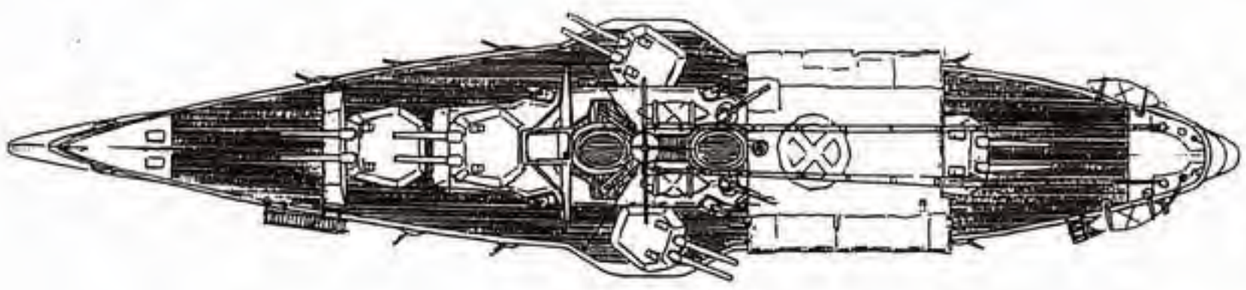
ルジャーナ海軍

ヒューズという、南部の飛び地を根拠地とする年若い海軍。この土地は元は小さな村で、漁とフロジストーンがわずかな産業だった。海軍が設立され入植や殖産が行われたことにより、大きな港町に発展したのである。

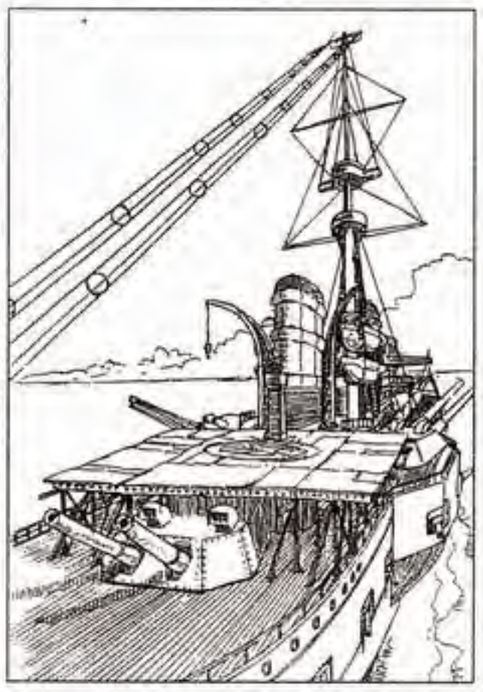


↓ルジャーナ艦隊の旗艦。連装式12インチ主砲塔を3基、両舷上甲板に連装式副砲を2基、艦舷副砲を16門有する。黒歴史の産物か？

↑上甲板から艦橋とマストを望む。上部が通常の艦橋。砲塔に半分隠れている下部艦橋は戦闘艦橋。砲戦などの戦闘時、艦長たちはここに移って指揮を執る。



←上甲板後部の仮設甲板は、3番砲塔を急遽取り外して増設したもの。恐らくはモビルスーツを搭載するためだと思われる。



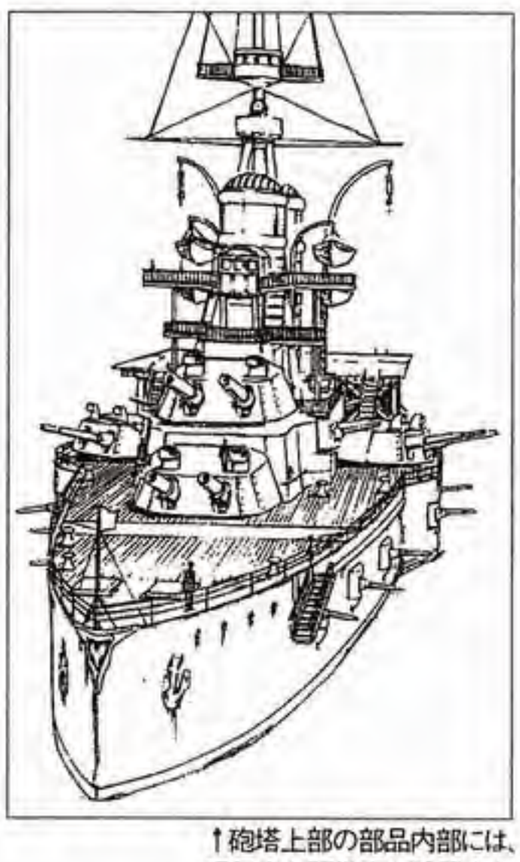
→3番砲塔（旧4番砲塔）は半分、仮設甲板に隠れているので旋回できる範囲は狭い。この設計では、砲の発射にも大きな制限を受けるだろう。

ルジャーナ海軍のマーク

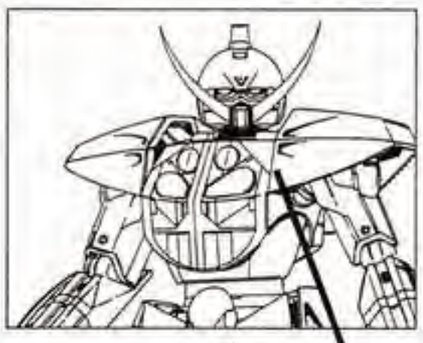
↑錨を意匠に用いたマーク。海軍旗や制帽や制服の徽章に使用される。水兵の多くは、ヒューズ出身だという。

艦長のコスチューム

→戦艦艦長の階級は大佐。肩の装飾が艦長職の証。腰に下げた軍刀は官給品ではない。彼個人の私物なのだろう。

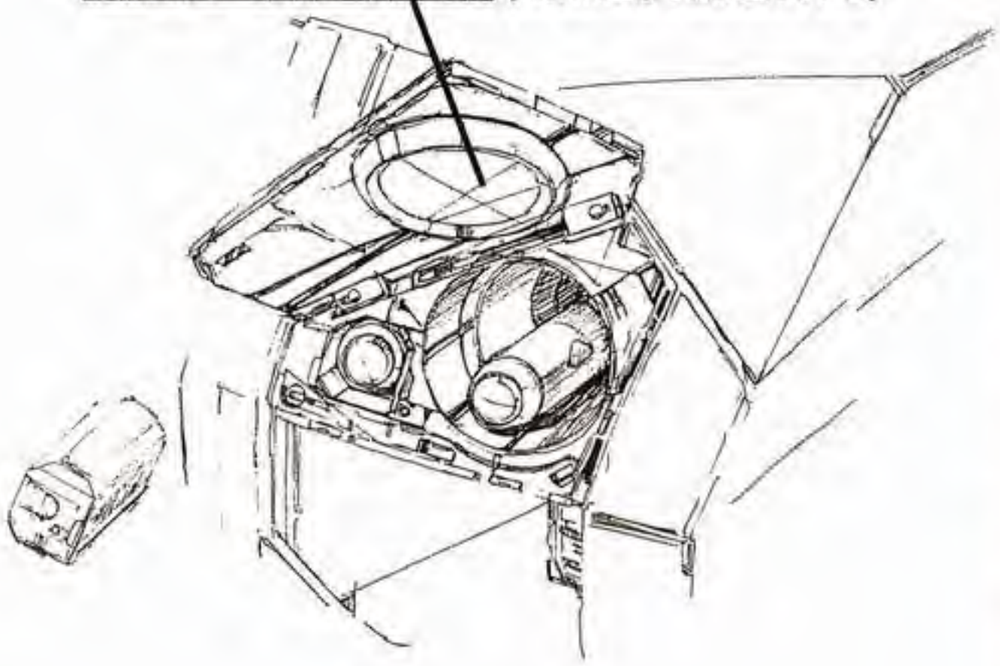


↑砲塔上部の部品内部には、吸気穴と照準窓が設置されている。推進機関はむろんフロジストーンで、煙突からは蒸気が出るらしい。



∀ガンダム胸部ハッチ

ゼノア大尉に託された核爆弾2発をこのランチャーにしまっている。爆弾がジャストサイズで胸に入るわけではないので、安定させるために土砂を詰め込んでいる。



ソシエの成長

この話のあたりからロランとソシエが急接近という印象をうける。ロランがムーンレィスとわかった時から、ソシエはロランを否定しがちであった。しかし、婚約者のギャバンを核爆弾で亡くしたソシエは、初めて兵器の恐ろしさを知り、「地球人とムーンレィスとの共存」というロランの考えが理解できるようになってきたようだ。彼女の気持ちがムーンレィスへの敵愾心よりも、地球と月との和平へと向かっているのは成長といえる。

COLUMN

フロジストーンの採掘と再生の生業

この話ではフロジストーンの水揚げを行っている人々が、わずかではあるが登場する。フランが取材している場面がそれだ。旧時代の戦争の原因は、多くが資源や経済に根差したものだった。そのため戦争は幾度も繰り返され、資源の枯渇や環境の汚染が進んだのである。その結果、地球は人が住めないほどに荒廃し、滅亡を招いた。フロジストーンは、多くの血を流すことで人類がようやく手に入れた、何物にも代えがたい技術なのである。

海軍の必要性

太古、海軍というのは交易船団（海上通商線）を、海賊や敵国海軍および私掠船団などから守護するために誕生した。正暦世界でも同様で、海賊などによる襲撃は多いという。財力のある領地は自前の艦隊を持つが、そうでない領地もまた多い。ルジャーナ海軍は、そんな領から船団保護の仕事を請け負うことも任務としているのだ。依頼料は決して安くはないが、自前の海軍を揃えるよりはマシだろう。

EPISODE 31

追撃！泣き虫ポゥ

TRAILER

ウィルゲムは南にあるマニュピチを目指して出発した。
当然ディアナ・カウンターの追撃があるわけで、
ボクはソシエお嬢さんとの連携プレイで迎え撃った。
どこかでディアナ様が見守っていらっしゃると信じて……。南の海に風が跳ねる。

DATA

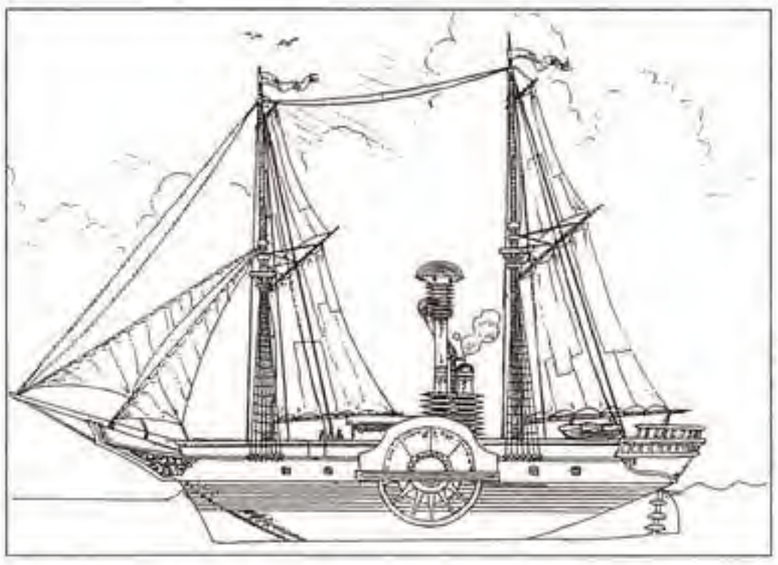
●脚本／高橋哲子
●絵コンテ／斧谷　稔
　　小原正和
●演出／南　康宏
●作画監督／佐久間信一
●放映日／1999年11月5日

ディアナ・ソレル(帽子姿)

これまでにも何回か違う帽子姿を見ることができたが、ディアナはどの帽子でも良く似合う。被る帽子によって随分と雰囲気が変わるが、今回のはおしとやかなお嬢様といった印象。キエルの影響も強いのかもしれない。

STORY

ディアナを廃してDC(ディアナ・カウンター)を掌握しようと企むフィル少佐は、サンベルト共和国の建設を提唱し、DCの兵士たちの信頼を集めてしまう。
そしてフィルを慕うポゥは、今までの失敗を挽回するため、マニュピチに向かうウィルゲムの追撃を試みる。ポゥのアルマイヤーはウィルゲムを撃沈しようと攻撃するが、ロランとソシエの連携攻撃によって阻止されてしまう。一方、ミドガルドに連れ去られたディアナは、アグリッパが降下させたジャンダルムで月に連れ戻されようとしていた。そして彼女は、先祖の遺志を継いで自分に忠義を尽くしてくれているキャンサーたちレット隊に、ねぎらいの言葉をかけるのであった。



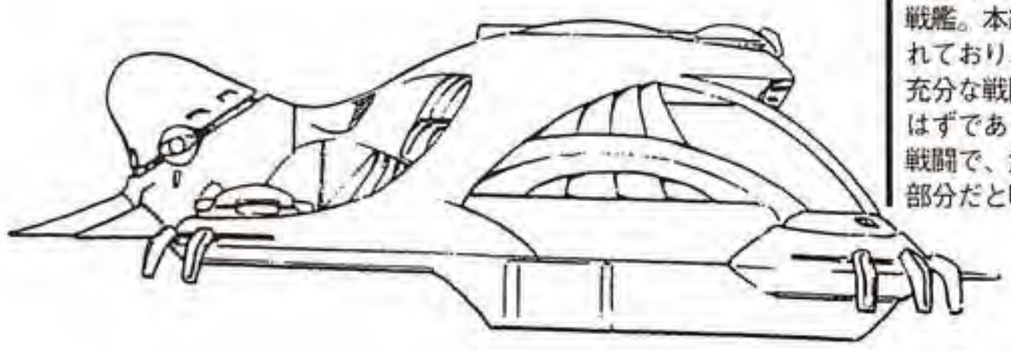
ディアナを乗せた客船
←ミドガルドに連れ去られた、ディアナが乗せられた船。外輪式の推進機とフロジストーン型機関を持つ。

EXPLANATION

今回、何といっても面白いのはポゥのいじけざまだ。「みんなでいじめてさ！」という弱気なセリフは、結構可愛らしい。失敗に失敗を重ね、精神的にもかなり疲れている様子だ。「泣き虫」の面目躍如といったところか。ちなみに彼女、本来はもっとコワイ女性という設定だったという。それがいつの間にか可愛げのある性格に変わり、DC側の代表的なキャラクターになってしまったのだ。それにしても、なかなか面白い女性将校である。

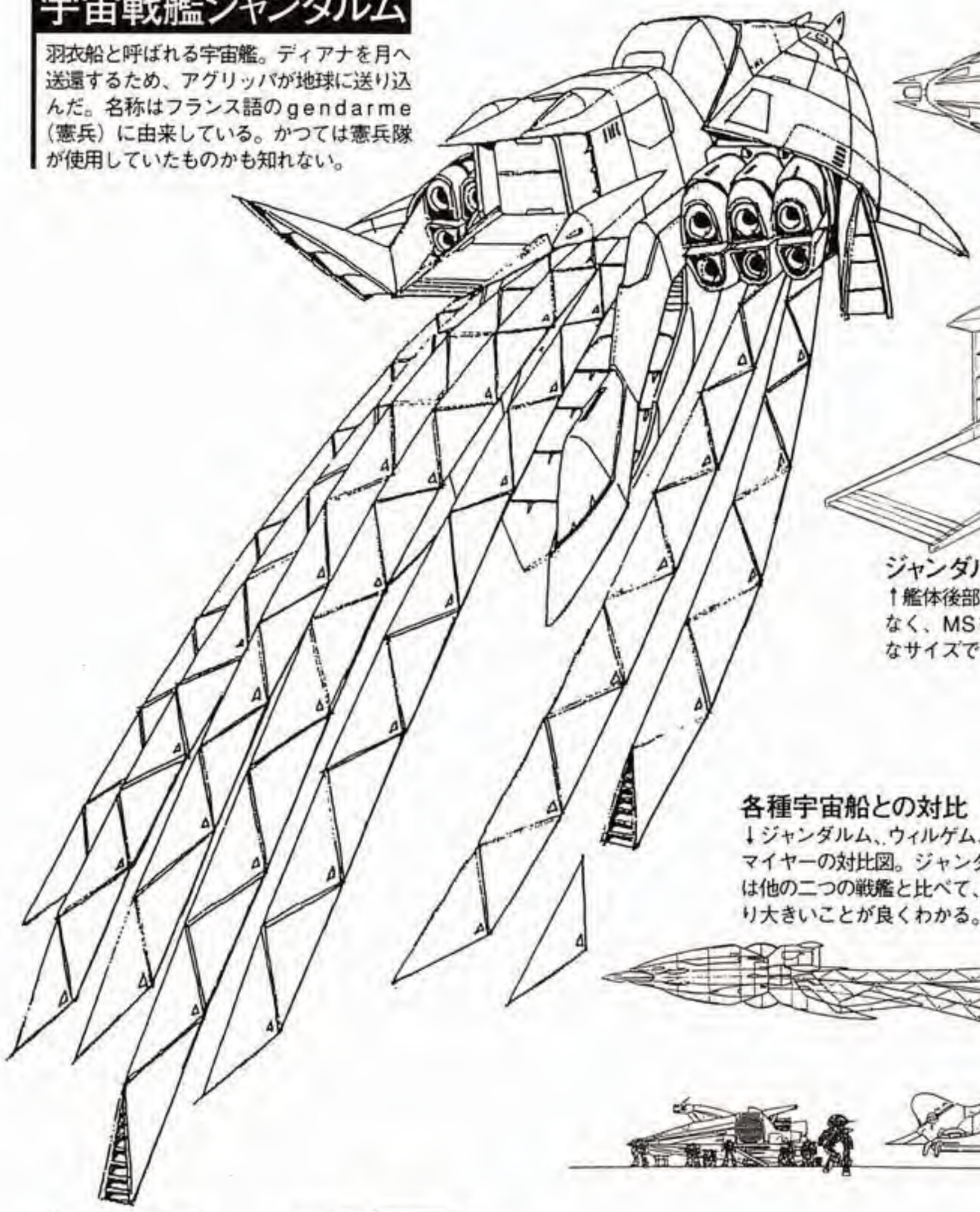
アルマイヤー

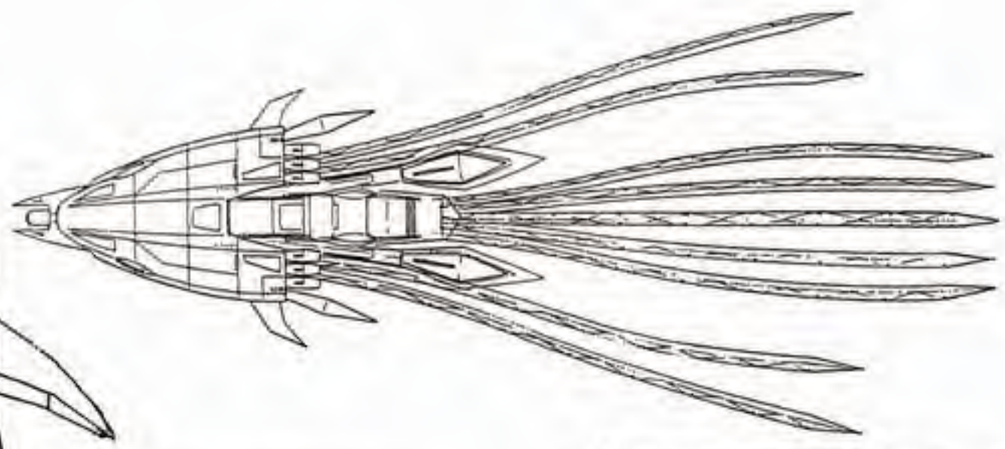
ポゥの指揮するアルマイヤー級戦艦。本級は突撃戦艦とも言われており、近接戦闘においても充分な戦闘力を発揮できる……はずであった。∀＆カプルとの戦闘で、武装のない底部が弱点部分だと明確になってしまった。

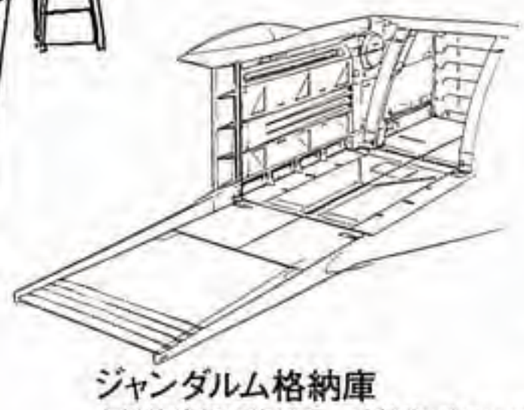


宇宙戦艦ジャンダルム

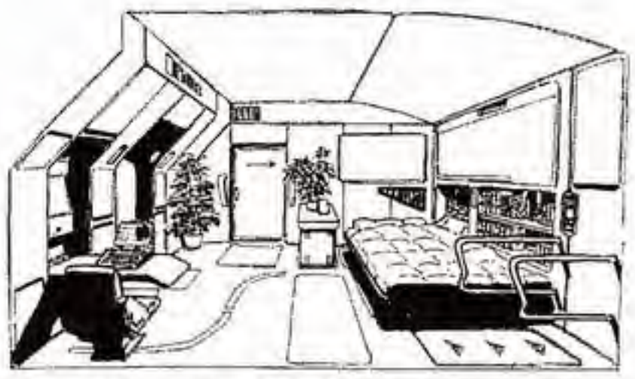
羽衣船と呼ばれる宇宙艦。ディアナを月へ送還するため、アグリッパが地球に送り込んだ。名称はフランス語のgendarme（憲兵）に由来している。かつては憲兵隊が使用していたものかも知れない。



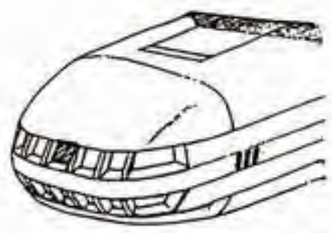




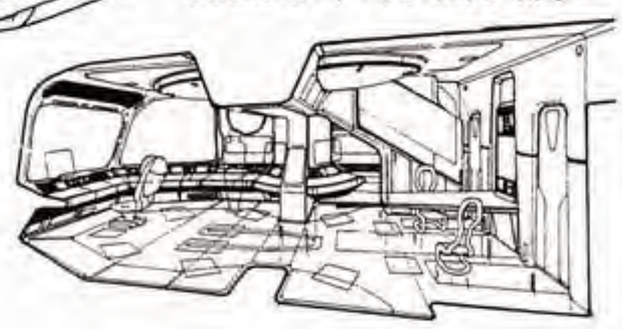
ジャンダルム格納庫
↑艦体後部の格納庫。連絡艇ばかりでなく、MSを数機積み込むことが可能なサイズである。整備機能も有する。



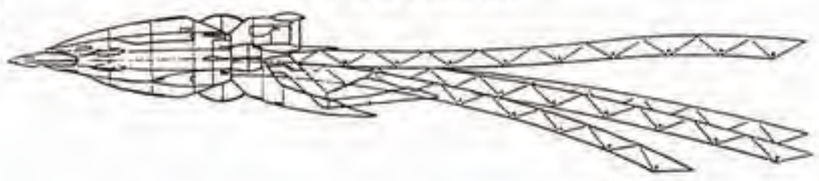
ジャンダルム内船室
↑高級将校や、身分の高い人物が使用する船室。そのため、兵員用の居住区画とは居住性に大きな差がある。

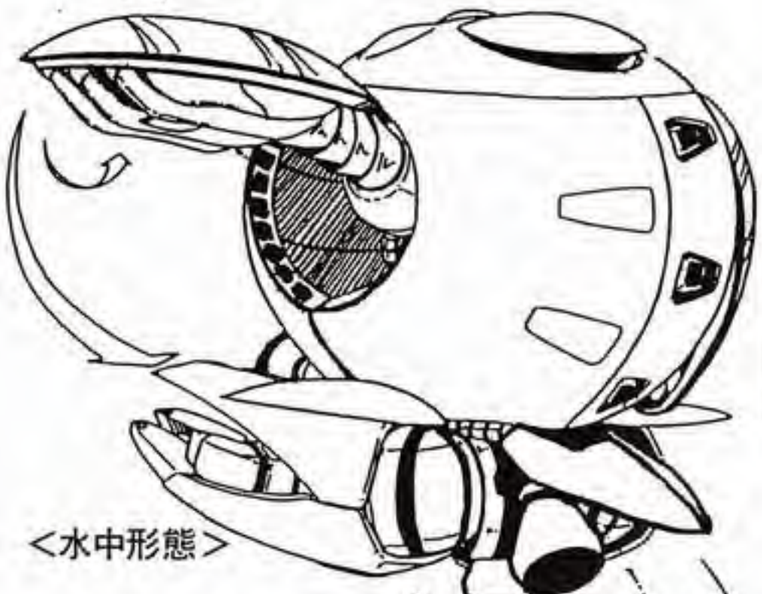


ジャンダルム・ブリッジ
←↓ジャンダルムのブリッジ部もソレイユと同様に独立できる。ちなみに、後ろについている羽のような部品も1本1本取り外し可能。



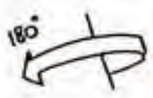
各種宇宙船との対比
↓ジャンダルム、ウィルゲム、アルマイヤーの対比図。ジャンダルムは他の二つの戦艦と比べて、かなり大きいことが良くわかる。





水陸両用可変MSカプル

カプルが水中に強いことが判明。もともと水中用に作られたMSだったようだ。もちろん地球人はこのことを知らなかった。カプルがレット隊との戦いの際変形したのは偶然で、海に沈んだ時ソシエが慌てて色々なボタンを押したためらしい。



ハリーはナルシスト？

ハリーがポゥに口移しで漢方薬を飲ませた場面では、彼のナルシストぶりが垣間見える。どうやらハリーはああやってしまえば、ポゥは自分に惚れると考えたのだろう。オレの魅力であいつを使ってやれという狙いが見える。一方ポゥもハリーが嫌いな態度をとりながらも、キスされた時はまんざらでもなさそうだ。内心は彼に惚れているのかもしれない。立ち姿からサングラスの選択まで、随所に拘りが見られるハリーはかなりモテるに違いない。

COLUMN

ディアナとレット隊

レット隊の先祖は、ディアナと共に地球に降りてきたわけだが、その地位は低いものではなかった。しかし長い年月が過ぎDCでそのことを知っている者はなく、地球で野蛮な風習を育んできた蛮族とみなされ、差別されたのだ。先祖代々ディアナに尽くし、彼女の地球帰還を誰よりも待ち望んでいたレット隊。そんな彼らにディアナがねぎらいの言葉をかけるシーンは、レット隊の長年の忠義の心が報われた感動的なエピソードだ。

漢方の存在

この時代に漢方が存在していたのが驚き。というのは少し怪しい話で、私たちが知っている漢方とは多少異なり、生薬関係のものを総称して漢方と呼んでいる。医療技術が発達していない地球では、このような生薬の知識が発達しているのも当然だ。ハリーは、地球人からこの薬を買った時に「It's Kanpou!」と言われ、「ほー、これが何にでも良く効く噂の漢方薬か！」と信じてしまったらしい。おそらく地球では漢方が流行しているのだろう。

EPISODE 32

神　話　の　王

TRAILER

ボクたちはマニュービチにある砲台の爆破作戦を敢行した。
風は上がった。

DATA

●脚本／太田 愛
●絵コンテ／横山彰利
●演出／池端隆史
●作画監督／しんぽたくろう
　　中田栄治
●放映日／1999年11月19日

マヤリト

クワウトル王に仕える気丈な娘。その澄んだ眼からは、意志の強さが見られる。子供の頃から修羅場をくぐってきたらしく、剣と弓を使った戦いに優れている。王のことを誰よりも慕い、そして誰よりも信頼している少女だ。

マヤリトの剣
←アデスカの人々が使う武器は、弓や剣といった伝統的なものが多い。アデスカの文明が他の土地と隔絶して暮らしてきたことがわかる。

STORY

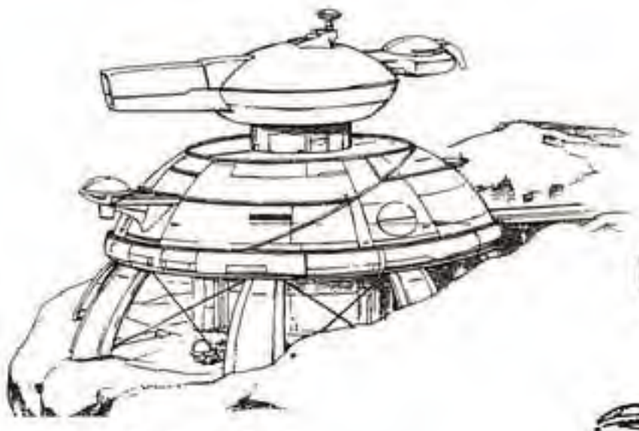
マニュービチに到着したウィルゲム。だが、古くからアデスカの民が住むこの町は、すでにDC（ディファ・カウント）に占領されていた。ミリシャのMS（モビルスーツ）部隊はDCと戦うが、町の山に設置された砲台の攻撃を受け、撤退を余儀なくされる。しかしウィルゲムが月に行くために必要な施設がその山にあるため、グエンは一晩でここを攻略するように命令を下した。それを受けたロランたちは砲台を破壊しようと、町への潜入を画策する。そこで出会ったアデスカの王は、ロランたちをこの世界を救う者と信じて町へ案内した。しかしその途中で、王と対立する青年タルカによって行く手を阻まれ、ロランたちは捕まえられてしまうのであった。

EXPLANATION

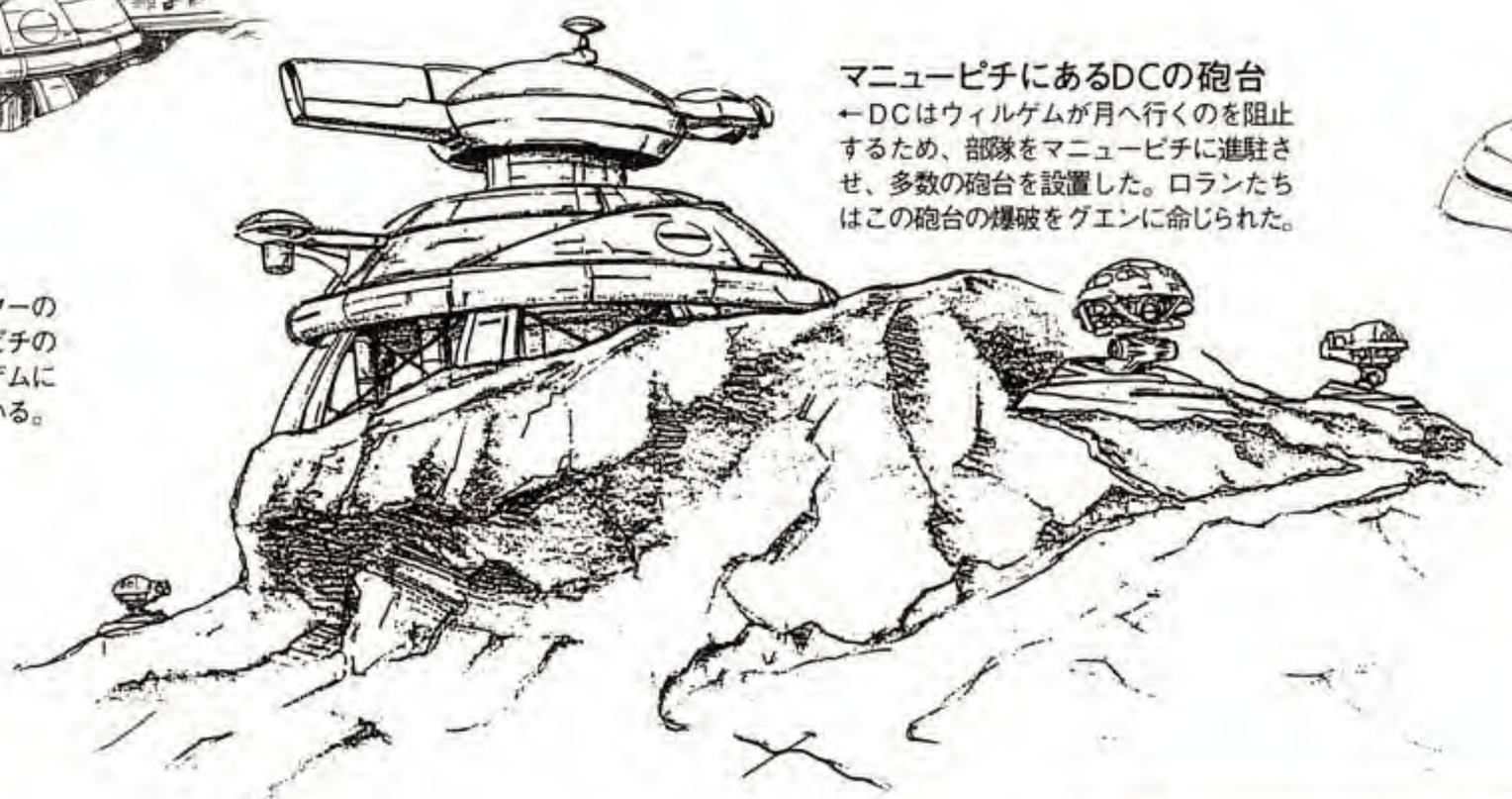
アデスカは、服装は日本の弥生文明、建物はマヤ、インカ文明のあたりを参考にしたらしい。『∀（ターンエー）』の世界は、近代的な北アメリア世界もあればマニュービチのような、絶対王権制を維持している古代文明的な世界が両立している。この多様な世界観は、一方通行的進化論が主流となっている現実世界への疑問が具現化したものなのではないか。発達した文明が必ず「良い文明」だと決まっているわけではないのだ。

銃を下げるソシエ
↑銃を下げる勇ましい姿。しかしさすがの彼女も銃は使い慣れていないようだ。マヤリトたちに威嚇射撃をするが逆にやられてしまう。

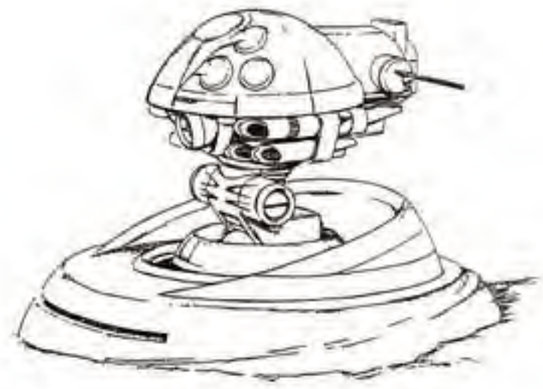
ロランのランドセル
↑どうやら砲台爆破作戦の際、ミリシャから支給されたものらしい。ソシエにこのバッグを装着してもらうロランの姿は、子供のようだ。



アルマイヤー主砲
↑メガ粒子を放つアルマイヤーの主砲。その威力はマニュービチの街を破壊するほど。ウィルゲムにも同様の兵器が搭載されている。



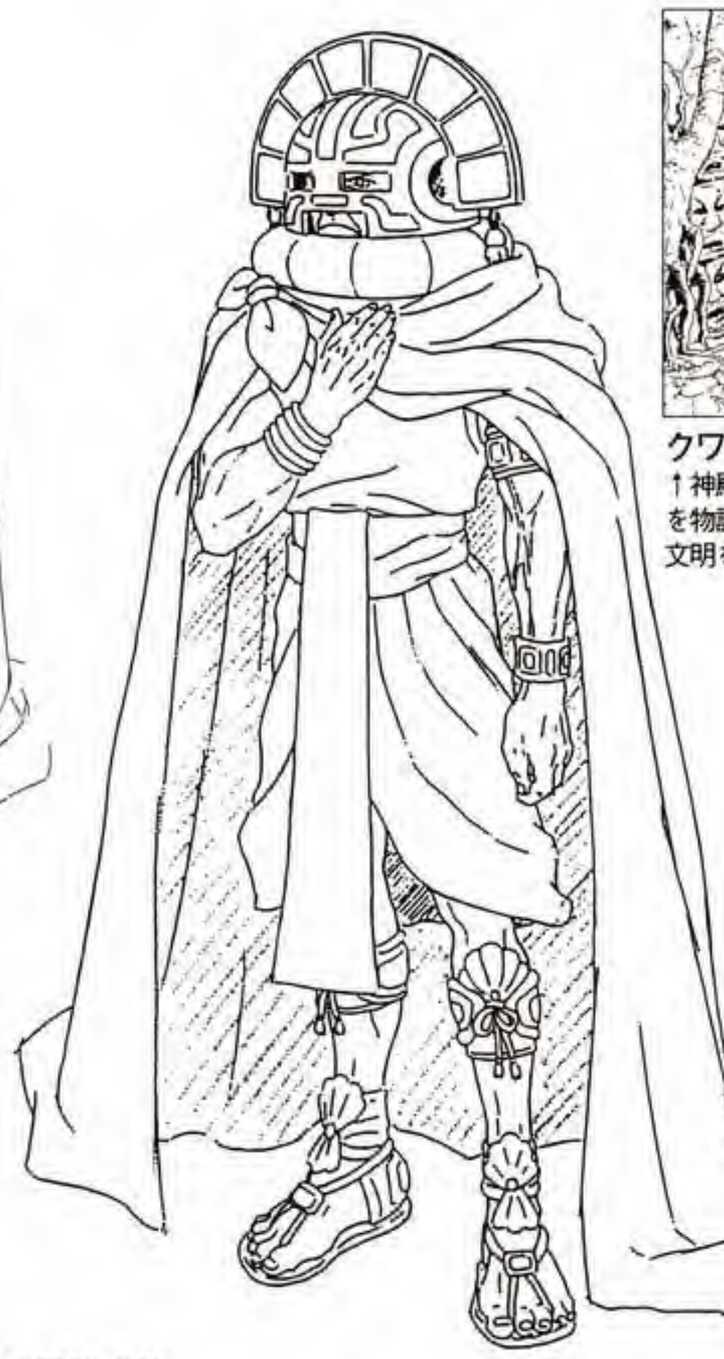
マニュービチにあるDCの砲台
←DCはウィルゲムが月へ行くのを阻止するため、部隊をマニュービチに進駐させ、多数の砲台を設置した。ロランたちはこの砲台の爆破をグエンに命じられた。



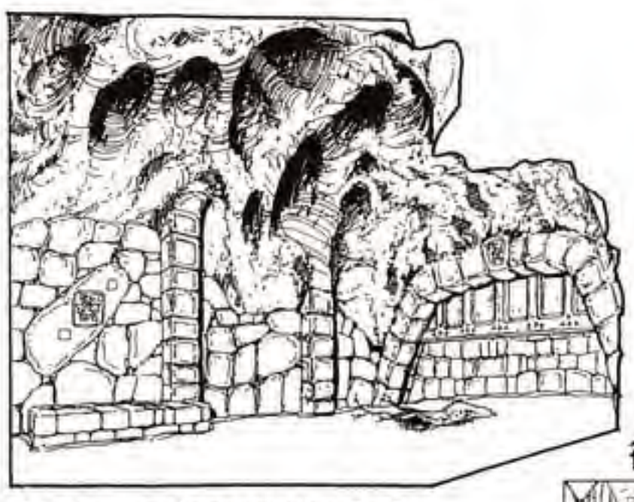
ウォドム砲
↑アルマイヤー級戦艦に搭載されていたウォドムを用いた砲台。元がMSのためなのか、広い射界を持っており、大型砲台を敵から守る。

クワウトル

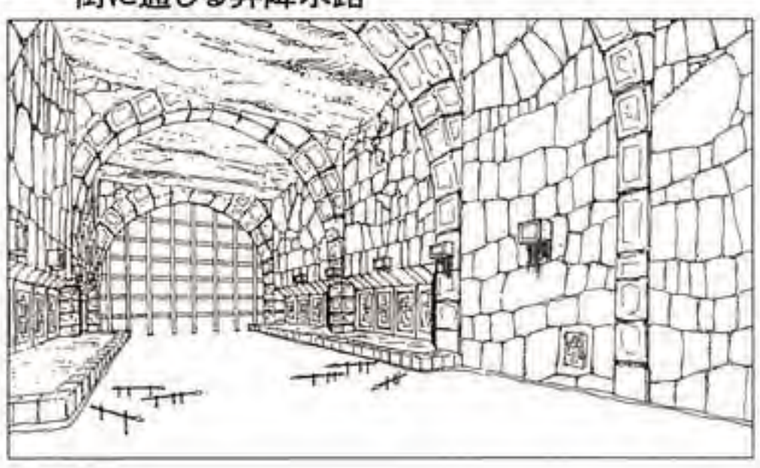
アデスカの王。彼が被っている仮面は王権の象徴を意味する。アデスカの地では災いが起きたとき、新王になる人間は古き王を殺して仮面を継承する伝統を持つ。クワウトルはその儀式から逃げたと人々に思われている。



クワウトルのいる洞窟内玉座
↑神殿の奥の洞窟にある玉座。壁にはアデスカの美術を物語る絵画が描かれている。マヤ、インカあたりの文明を匂わせる雰囲気だ。



街に通じる昇降水路
↑マニュービチの街に通じる王の秘密の水路。この地下水路奥に神殿があり、地下都市が形成されている。この場所はDCに気づかれていない。



→上と同じく昇降水路。ロランたちがクワウトルらに街へ案内してもらう途中、王に不信を抱く次期王のタルカとアデスカの兵と戦った場所だ。

神話と伝承

アデスの枝とは、ローターベーター・システムという、一種のカタパルト装置だ。旧時代、月と地球を往還する目的で建造されたらしい。王の冠と呼ばれる山は、軌道エレベーター跡とムーンレィスの技術者は推測している。また、巨人とはMSだと考えておそらく間違いないだろう。だがこれらが相互に関係しているとは断定できない。研究者の中には、いくつかの神話や伝承が混ざり合って生まれたのではないかと推測する者もいる。

COLUMN

神話から推測できる歴史

旧時代に最終戦争といわれる、地球圏全てを戦禍に叩き込んだ大戦争があったことは間違いない。ただ、アデスカの神話に語られている「天と地の争い」だと断言するには情報が少ないのが問題だ。∀ガンダムが実在したことから、アデスの枝を奪いにやってきた災いの巨人の正体ではないのか？と噂もされたが、これも確証があるわけではない。真実は未だ遠い刻の彼方だ。ソレル家の持つ黒歴史のデータが明らかにされることが待ち遠しい。

EPISODE 33

マニューピチ攻略

TRAILER

神話が残る土地の人々は、古いしきたりに則る争いがあった。
クワウトルはその争いから抜け出して、砲台の破壊を手伝ってくれた。
その結末は悲しいものでも、神話を受け継ぐものだった。
王の風が吹いた……!

DATA

●脚本／太田 愛
●絵コンテ／西本由紀夫
森 邦宏
斧谷 稔
●演出／森 邦宏
●作画監督／戸部敦夫
●放映日／1999年11月25日

タルカ

アデスカの民衆から、次期王であることを認められた青年。代替わりの儀を行おうとしないクワウトルを憶病者と罵倒するが、マヤリトの言葉でその真意を知る。王の爆死後、王位を継ぎ、その責務を果たすことを誓う。

←↑眉が太く、鋭い目。骨太で意志の強そうな顔だ。アデスカでは男女を問わず、髪の毛をまとめるのが一般的な風習らしい。

STORY

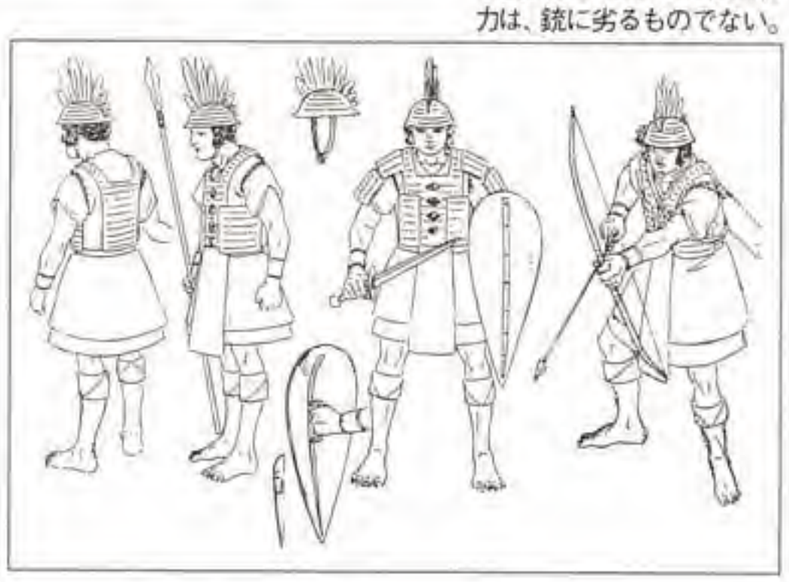
アデスカの民は捕らえていたクワウトルを祭壇に連行し、タルカとの戦いを強要する。アデスカには、新しい王に推挙された者が王を討ちとることによって厄払いを行うという掟があるのだ。だがクワウトルはこれを拒否、処刑の危機に陥るが、ジョゼフによって、ロランたちと共に難を逃れる。脱出に成功した彼らはDCの砲台破壊活動を再開した。早く爆破しなければ、ウィルゲムの砲撃によって砲台だけでなく町までもが破壊されてしまうのだ。和解したタルカたちやソシエたちの援護を受けたクワウトルとマヤリトは、その身を犠牲にして砲台破壊に成功する。そしてタルカは掟に従い、新しき王となるのだった。

テペトル

次期王タルカの親友にして腹心。タルカを王に据えることこそがアデスカの未来を守ることだと信じ、兵を率いてクワウトルやロランたちを狙う。だが彼もやがてクワウトルの意図を知り、敬意を払うようになるのだった。

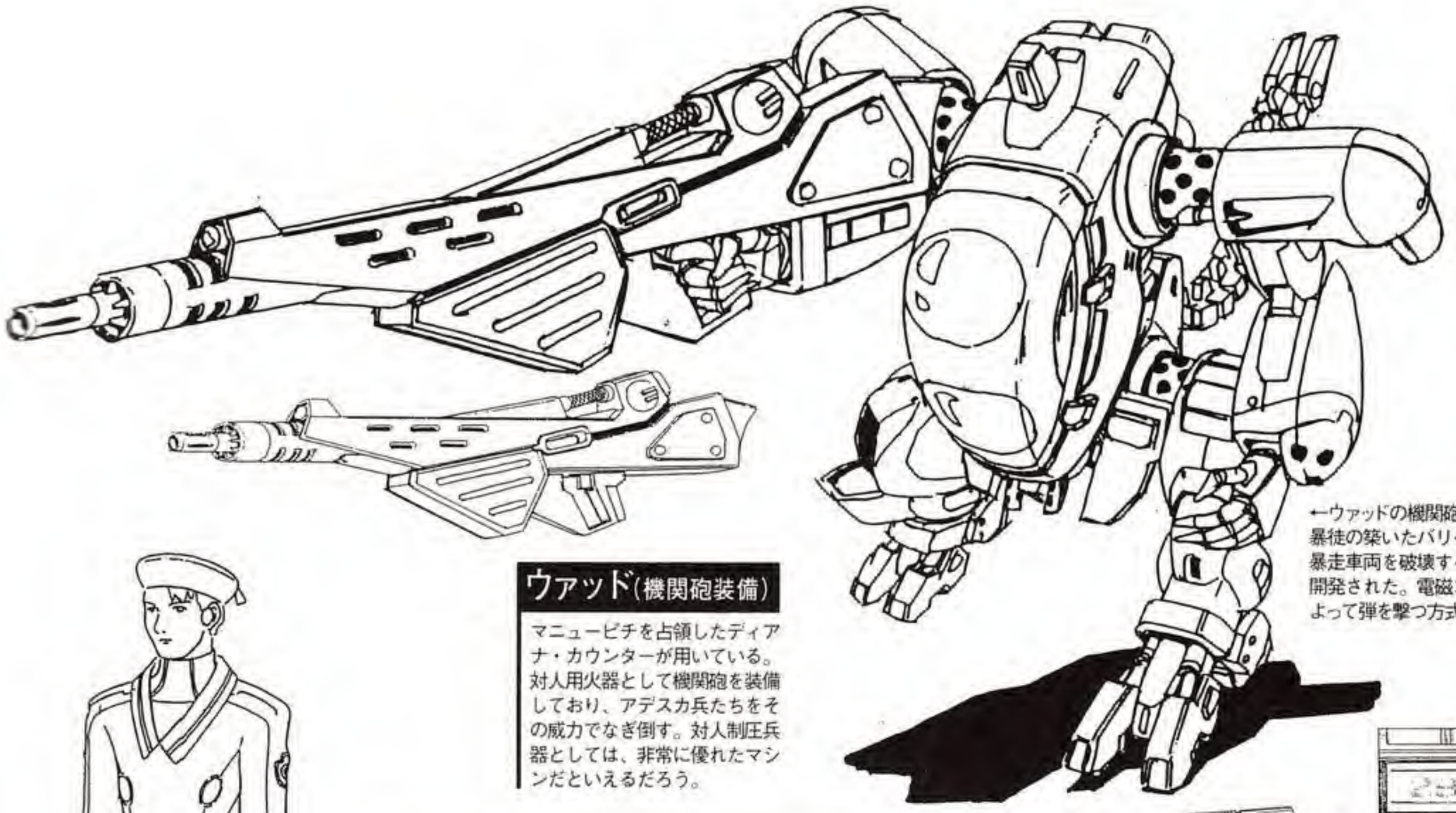
アデスカ兵

↓アデスカを守る兵士たち。彼らの文明には銃火器は存在しないので、剣と弓が主な武器だ。だがその殺傷能力は、銃に劣るものでない。



EXPLANATION

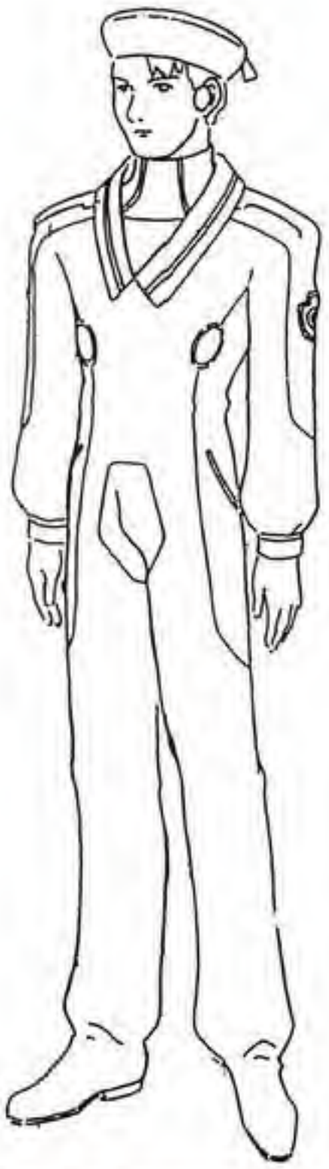
今回、クワウトルによって宇宙時代の戦争の事実を思わせる伝説が語られる。信憑性がどの程度なのかはともかく、かつて世界が破滅寸前まで追い込まれたことは事実らしい。ソレル家の保管する黒歴史には一年戦争を始めとする、数多くの大戦の記録が残されている。だがこれさえも、残された伝承を元に再構築したものであり、決して真実を完全に残しているとは限らない。果たして人類は、どんな道程で「正暦」に辿り着いたのだろうか。

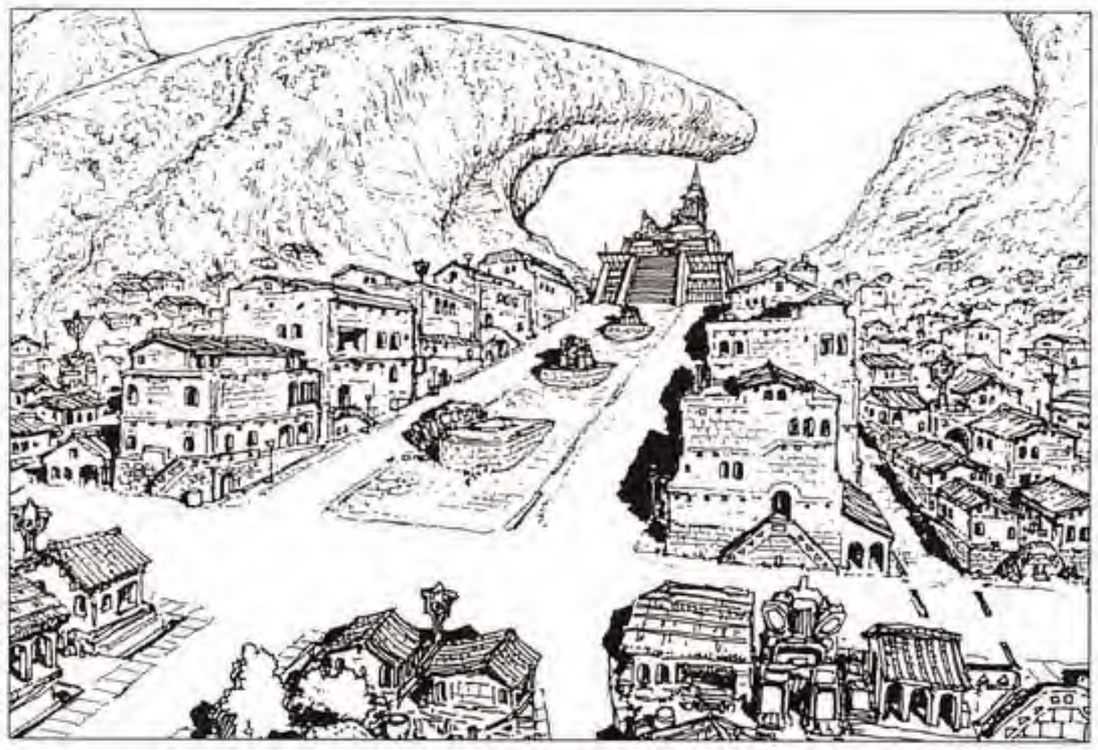


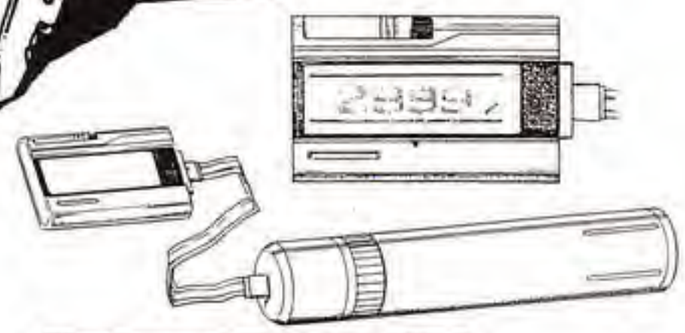
←ウァッドの機関砲は本来、暴徒の築いたバリケードや暴走車両を破壊する目的で開発された。電磁コイルによって弾を撃つ方式を採用。

ウァッド(機関砲装備)

マニュービチを占領したディアナ・カウンターが用いている。対人用火器として機関砲を装備しており、アデスカ兵たちをその威力でなぎ倒す。対人制圧兵器としては、非常に優れたマシンだといえるだろう。







ロランたちの爆弾

マニュービチの高台に設置されたディアナ・カウンターの砲台を爆破するために用意された。使用されている技術レベルから、ムーンレィス製だと思われる。小型ながらも軍用品なので破壊力は非常に大きい。

DC兵

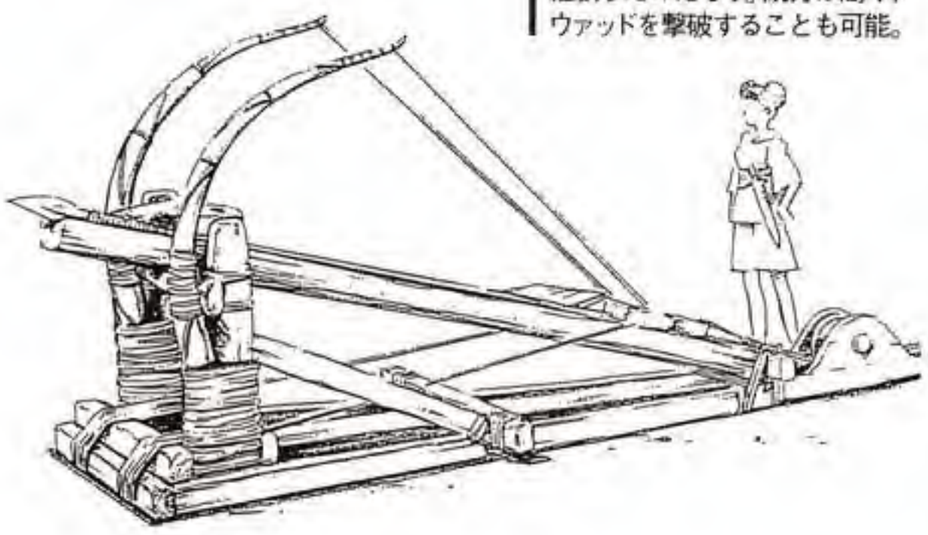
ディアナ・カウンターは市民たちから志願兵を募り、建軍された。そのため兵たちの多くは市民階級の出身である。士官たちも同様だが、月最大の武装勢力であるギンガナム家から転向した者もまた、少なくはない。

マニュービチ中心街

街の様子や道路の整備状態を観察すれば、その民族の文明レベルがわかるという。その観点から見ると、アデスカの文明は決して低いものだとはいえない。実際、石材加工に関する技術はとても高いと考えられる。

大型弩

このような弩は本来、攻城戦用に使用されるものだ。アデスカは侵略を行うような民族ではないが、おそらく長い歴史の中で、攻城兵器が必要となった争いを経験したのだろう。威力は高く、ウァッドを撃破することも可能。



王の王たる資格

真に王たる者の資格とはいったい何だろうか。クワウトルというキャラクターは、そんな問いに一つの答えを出している。大局を見据え、深慮によって民を進むべき道へ導く。そのためには、どんな汚名を着ることになっても弁解もせずに目的に向かって行動する。この困難な責務を果たせる者こそ、王の資格があるのではないか？　クワウトルがまさに王であるからこそ、マヤリトは彼を信じ従い、ともに天へ召されることを望んだのだろう。

COLUMN

人間と文明

人間にとって文明とは、絶対に必要なものなのか？　かつて人類は文明レベルを頂点にまで高めたが、待っていたのは千年王国ではなく破滅だった。正暦世界を構築する時、当時の人々は人間の物質的側面の象徴である文明に疑問を持ち、それゆえに世界を「古き良き時代」に押し込めたのではないか？　その結果、人類は約2000年の間平穏に生存してきた。ならば文明とは、人類の「黒い欲望」を象徴する、忌まわしきものなのだろうか……。

箱庭世界

正暦時代は、緑溢れる自然を尊重した世界だが、これらは実は高度な科学技術によって支えられている。地球人たちにとっては「自然界に当たり前に存在している」太陽光発電芝や、フロジストーンは言うまでもなく；かつて繁栄した宇宙時代に生みだされた技術だ。北アメリアの文化も、基本的には人為的に造りだされたものでしかない。考えてみると、正暦とは方向性を持った意志によって生みだされた「箱庭」的な世界だといえる。

EPISODE 34

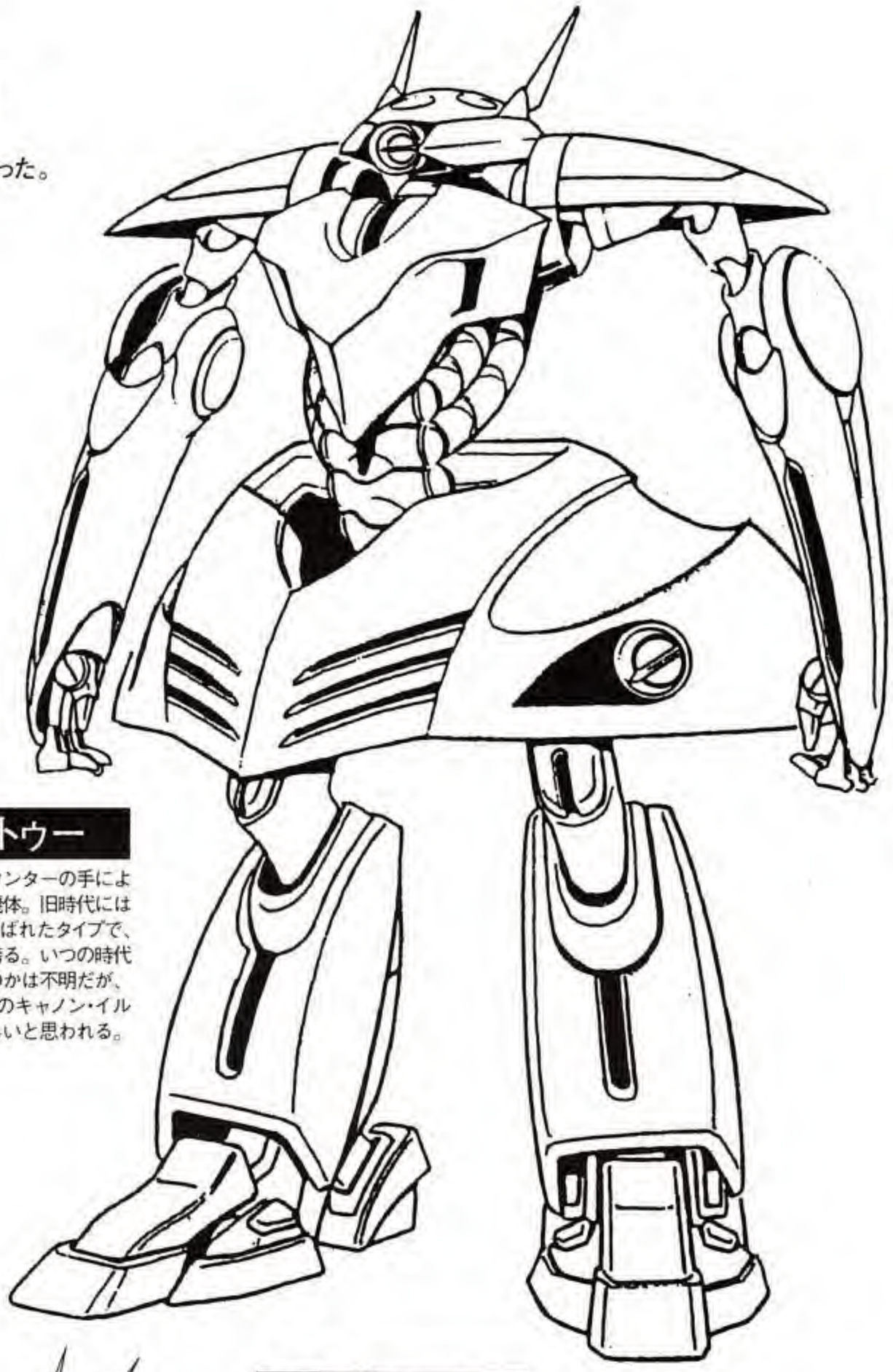
飛べ！成層圏

TRAILER

ウィル・ゲイムさんが遺した船が宇宙へ飛び立つ日、ポゥ中尉の追撃があった。
けれど、胸に核爆弾を抱えたホワイトドールを動かすことはできない！
ボクのモビルスーツを、白い悪魔にはしたくはないからだ。
風は宇宙へ!!

DATA

●脚本／高山治郎
●絵コンテ／川瀬敏文
●演出／山口美浩
●作画監督／佐久間信一
●放映日／1999年12月3日



MSムットゥー

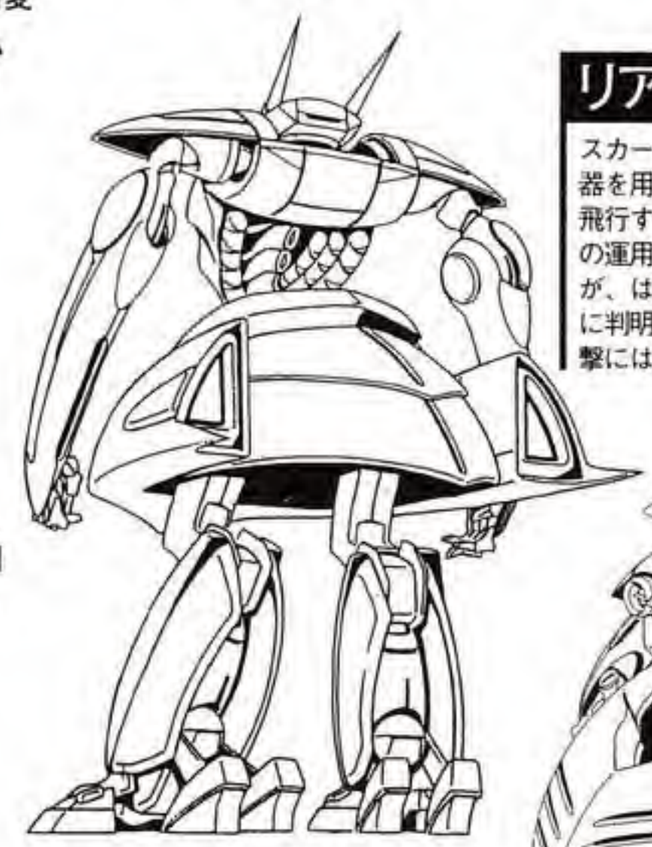
ディアナ・カウンターの手により発掘された機体。旧時代には可変型MSと呼ばれたタイプで、高い運動性を誇る。いつの時代に建造されたのかは不明だが、ウィル・ゲイムのキャノン・イルフートより新しいと思われる。

STORY

ミリシャはマス・ドライバーを復活させ大気圏脱出の準備を進めていた。だがポゥ率いるMS隊（ビルモ）がアデスカに襲来、ウィルゲムが地球から脱出することを阻止しようとする。可変MSの攻撃が続く中、ロランは発進のタイムスケジュールを守ろうとV（ブイ）で出撃し、その恐るべき威力でポゥたちを翻弄する。そこへハリーが登場、ロランとともに見事に敵を蹴散らした。そしてウィルゲムは成層圏へ脱出、ザックトレーガーとのランデブーに臨む。だが推力が不足し、このままではドッキングに失敗してしまう。ヤコップたちはスモーとVで、ウィルゲムの推力を補おうとする。だがザックトレーガーはすでに間近に迫っていた。

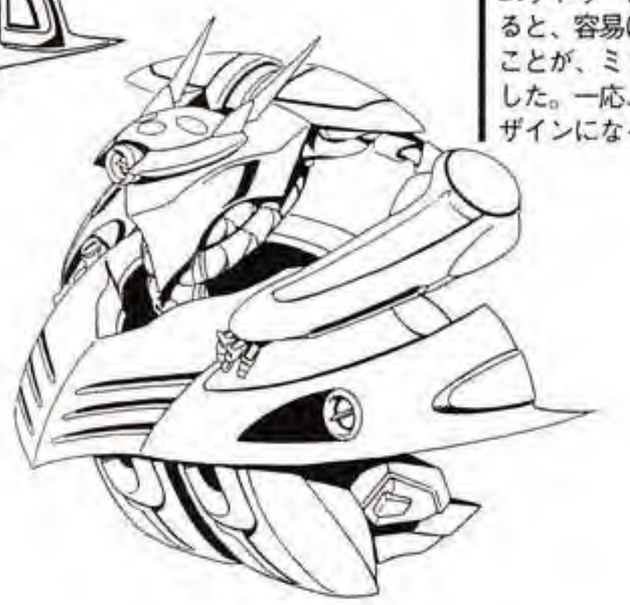
EXPLANATION

ついに出現した竜の背骨の正体。それは旧時代に、大質量物を目標地点に射出するために建造されたマス・ドライバーだった。このタイプは地球・月間輸送ではなく、大陸間輸送を行うためのものだったらしい。そして遺跡から発掘された可変MSムットゥーが、再び戦闘に参加した。この機体、最初は『Zガンダム』のバウンド・ドックが登場する予定だったが、監督の意向で新たにデザインがリニューアルされたのだという。



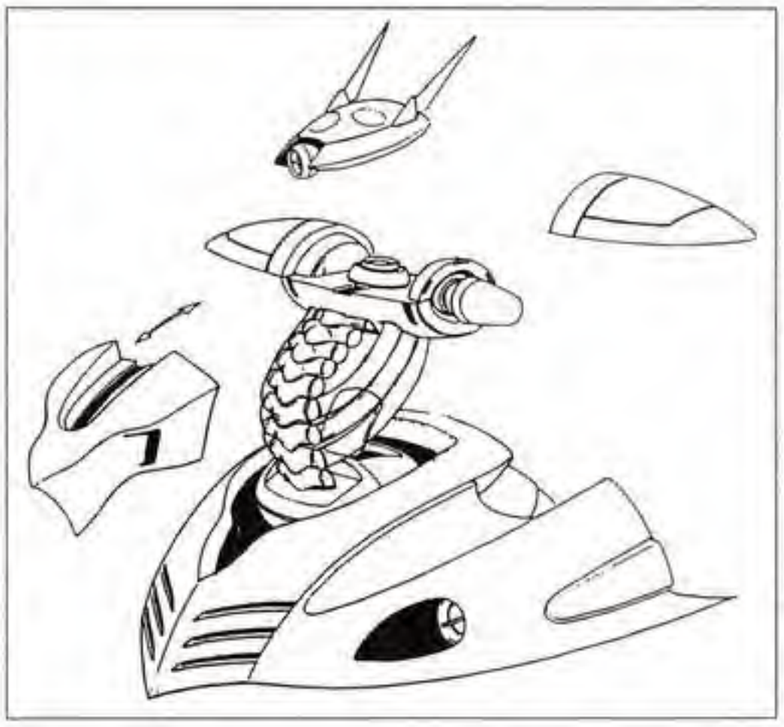
リアビュー

スカート部分の両端にある推進器を用いて、大気圏内を高速で飛行する。恐らくは宇宙空間での運用も可能であると思われるが、はっきりとしたことは未だに判明していない。実体弾の攻撃には脆弱らしい。



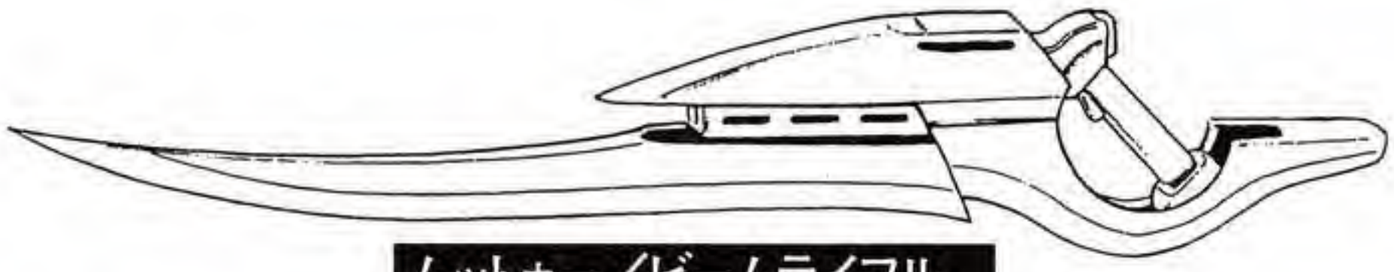
変形中のムットゥー

人型から飛行形態（モビルアーマー型）に変形中のムットゥー。ムットゥーはこの瞬間を狙われると、容易に撃破されてしまうことが、ミリシャの反撃で判明した。一応、空力を考慮したデザインになっている。



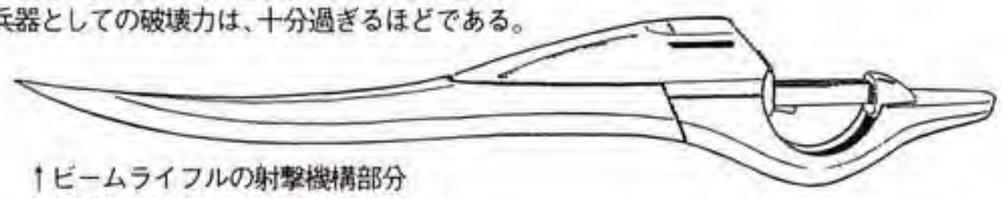
構造図

ムットゥーの基本フレームは、スパイン・コンセプト・フレームで構成されていることが理解できる。コクピットは最も頑丈なスカート型の装甲内部に設置されており、生残性の高い設計だといえるだろう。



ムットゥー／ビームライフル

このビームライフルは、機体と一緒に掘り出されたものである。照準装置やエネルギープラントは全て外部、つまりムットゥー本体に頼っているが、そのことが機体へ負担をかける要素にはなっていない。光学兵器としての破壊力は、十分過ぎるほどである。



↑ビームライフルの射撃機構部分を収納した状態。一種の斬撃兵器である。刃の部分が高熱を発し、接触した敵の装甲を斬る。

マニピュレーター

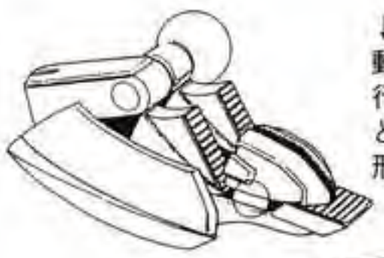
ムットゥーのマニピュレーターは関節部を簡略化しており、作業を行うための「手」としての機能はあまり高くない。敵を打撃するときも、「指」をすべてハンドガード内部に収納して破損しないようにしている。

バートン

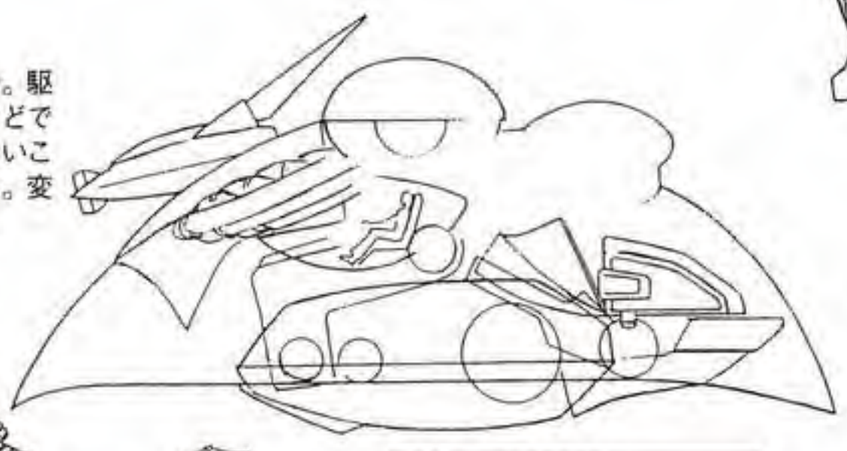
タイラン

パイロット

タイランとバートンは、ウィルゲムの発進を阻止するためムットゥーで襲来したポゥの部下である。ＭＳ操縦の技量は決して低くはないが、相手がスモーとVの２機では勝てないのも無理はないだろう。



↓脚部の変形パターン。駆動が機械式モーターなどで行われているのではないことが理解できるだろう。変形は一瞬で行われる。



脚部構造

ムットゥーの脚部は、機体の中では最も構成パーツの多い部分である。しかし駆動部分にＩＦＢＤ（Ｉフィールド・ビーム・ドライブ）に類する技術が使用されているのか、複雑な駆動用モーターなどは見当たらない。

マス・ドライバー　コントロールルーム

マニュービチの神殿に隠されていた、マス・ドライバーを管制するための部屋。緊急時のバックアップのため、デジタル方式だけではなくアナログ方式を用いた副機能も備えられているらしい。シドとホレスによって解析が行われた。

パワーゲーム

政治というのは古来から、力学に喩えられる。二つの勢力の持つ「圧力」が均衡なら武力衝突は発生しない。だが、一方の力が弱まれば、力の強い勢力が自然と優位に立つ。政治もまた同様で、背景とする武力が一方を凌駕すれば国家間の安定はひどく危ういものになる。Vガンダムとミリシャの中核部隊の月への移動は、力学に従って言えば地球における均衡状態を崩してしまったと分析できるだろう。これはどんな事態を生むのだろうか？

COLUMN

軍人と政治家

軍人というのはあくまでも軍事に関する専門家であり、政治家とは違う（もっとも佐官や将官クラスになれば、政治家であることも求められるが……）。フィルの過ちはここにある。彼は政治家（ディアナ）の手法を否定し、自らが指導者の地位に就いた。だがフィルにはそれ以上の行動は取れない。ビジョンがないからだ。政治家に最も必要なのは豪胆さではなく、大局を俯瞰し先々の事を見据え、ビジョンを構築し政策を行う力なのである。

宇宙へ

地球という、巨大な重力井戸の軛から脱するのは決して容易ではない。かつて人類は、様々な努力を行い宇宙へ飛びだそうとした。ある時代においては冒険の一種として、またあるときは軍備の一環として。だがその現場にいた人々に、時代を超えて共通するものが存在した。それは、未知なる領域に対する飽くなき好奇心である。黒歴史の記憶が甦り、人類はかつて繁栄した宇宙時代を思い返し始めた。新たなる宇宙時代到来を予感する。

EPISODE 35

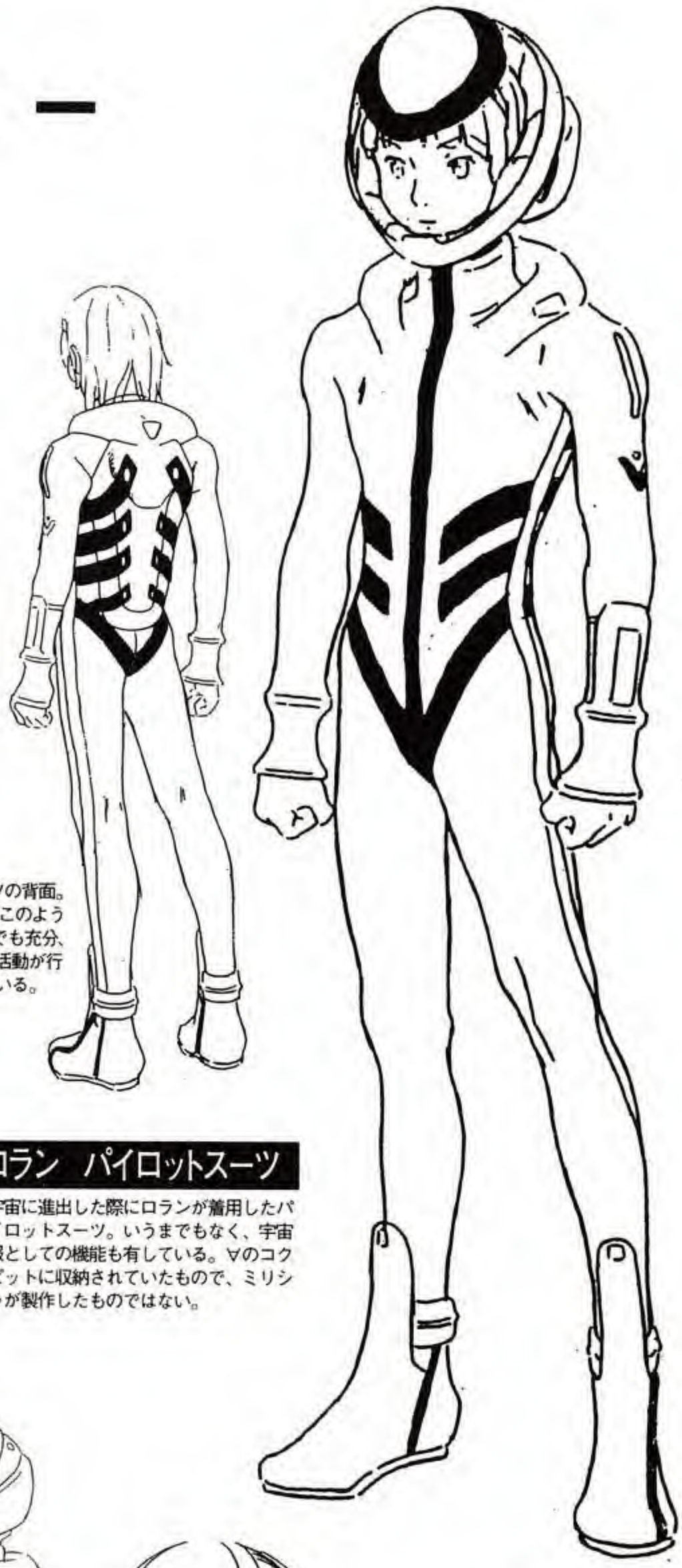
ザックトレーガー

TRAILER

ザックトレーガーで、ボクらはジャンダルムと鉢合わせしてしまった。
ディアナ様とキエルお嬢様の協同戦線は、2隻の船を無事に月へ送り出した。
ボクは宇宙に出たことより、ドキドキした！
風は月へ吹き上がる。

DATA

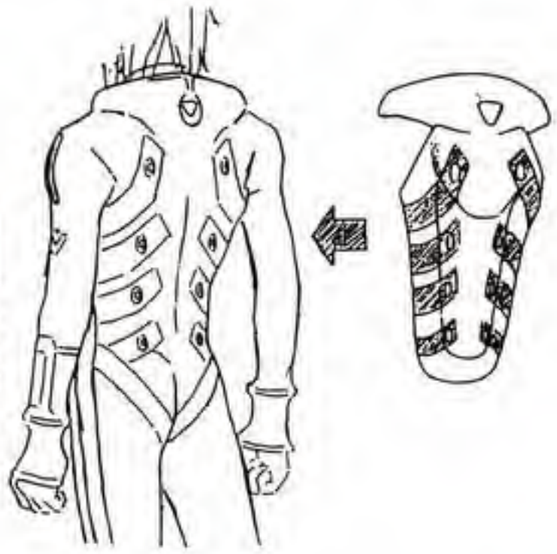
●脚本／星山博之
　斧谷 稔
●絵コンテ／西森 章
　斧谷 稔
●演出／西森 章
●作画監督／しんぼたくろう
　中田栄治
●放映日／1999年12月10日



→パイロットスーツの背面。技術の進歩により、このようにスリムなスーツでも充分、宇宙空間での船外活動が行えるようになっている。

ロラン　パイロットスーツ

宇宙に進出した際にロランが着用したパイロットスーツ。いうまでもなく、宇宙服としての機能も有している。∀のコクピットに収納されていたもので、ミリシャが製作したものではない。



ライフパック

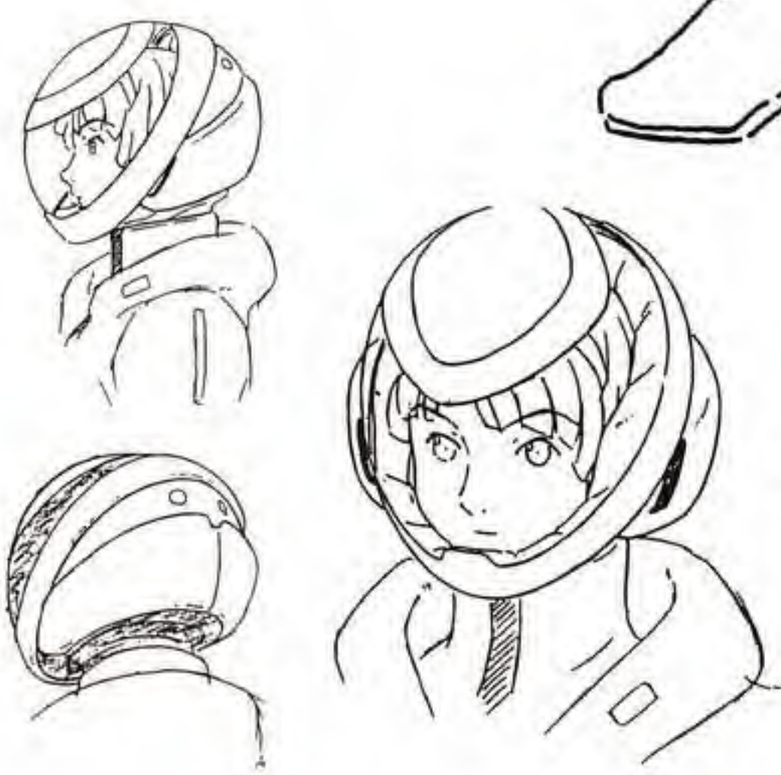
宇宙空間で活動するために最も必要なもの、それは生命維持装置だ。ロランの着用しているパイロットスーツには、背部に生命維持装置が装着されている。

STORY

ウィルゲムはザックトレーガーとのランデブーに成功、見事に着艦する。しかしそこにはジャンダルムが先着していた。ウィルゲムの到着を知ったミドガルドは、駐留部隊にMS（モビルスーツ）の発進をさせ、ミリシャの足止めを目論む。
グエンたちも、ウィルゲムを桟橋に固定したアームが解除されないことで敵の存在を察知、ロランとソシエに管制室のあるセンターハブの牽制を命じる。しかしジャンダルムがウィルゲムの上にいることがわかったため事態は急変、一触即発の状況に陥ってしまう。しかしディアナとキエルの機転により双方とも銃を収め、ジャンダルムとウィルゲムは無事に月に向かって出発したのであった……。

EXPLANATION

この話では、初めて「宇宙」を知った人間の面白さが描かれている。地球は1個の惑星だという概念さえも持たないソシエが、蒼い地球を見て畏怖する場面には新鮮さを感じる。
宇宙が生活の場だった旧時代と違い、正暦世界における宇宙とは深遠な未知の空間なのだ。
この戦いが収まり、地球と月がお互いに新たな歴史を築く時、宇宙はどのような場所になるのか。そして人類は、時間さえも支配できるほどに進化していけるのだろうか？



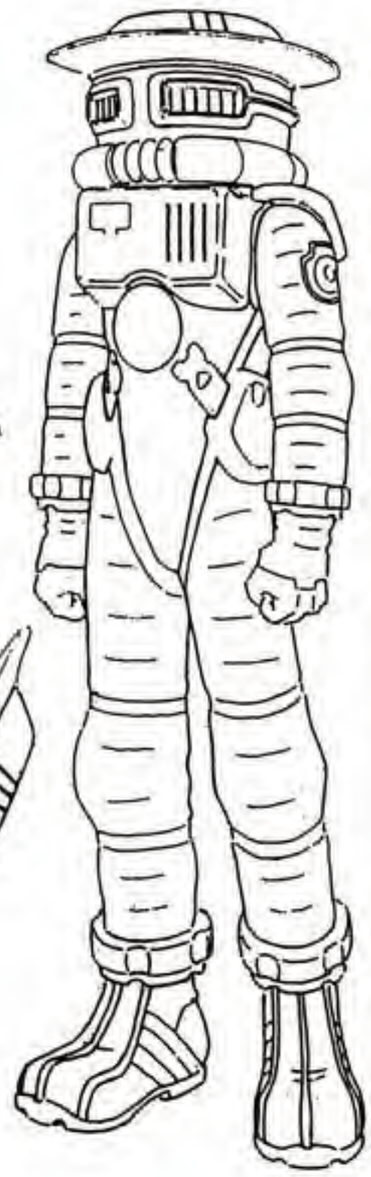
ヘルメット

パイロットスーツと同様に、コクピットに収納されていた。戦闘兵器用のヘルメットにしては視界が非常に良好で、作られた時代の技術力の高さを思わせる。材質や製作年代など、詳細についてはあまりわかっていない。

ミリシャの宇宙服

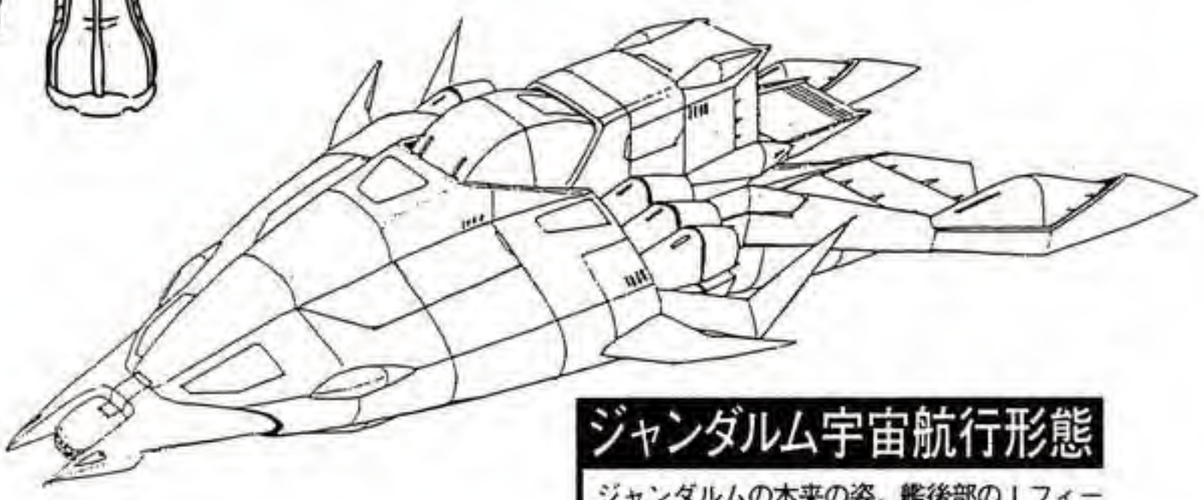
右はディアナ・カウンターでも用いられているタイプ。ロランたちもこのタイプを着用して、地球に降下してきた。ヘルメット前部のスリット部がカメラ・アイになっている。下はウィルゲムに積み込まれていたもの。

ヘルメット



ウィルゲムのみなさん!!

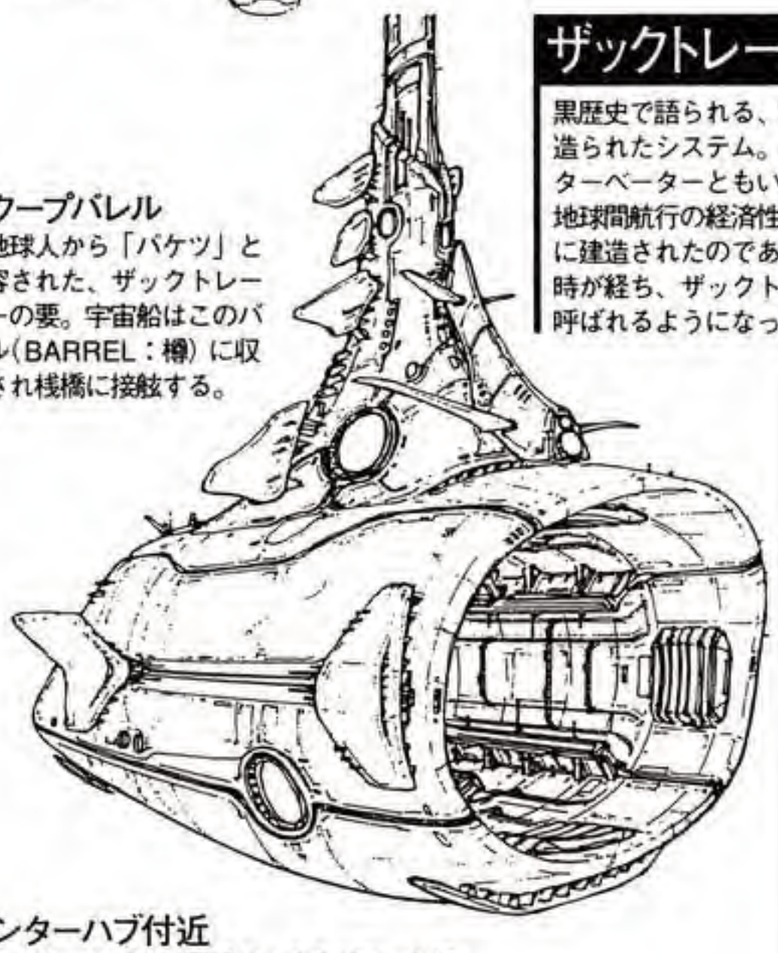
ウィルゲム乗組員一行が収まった1枚。ウィルゲムが大気圏を離脱した瞬間、人類は新たなるステージに足を踏み入れたといえる。なぜなら彼らは、地球という閉鎖された世界の外には、無限の世界が広がることを知ってしまったのだから。



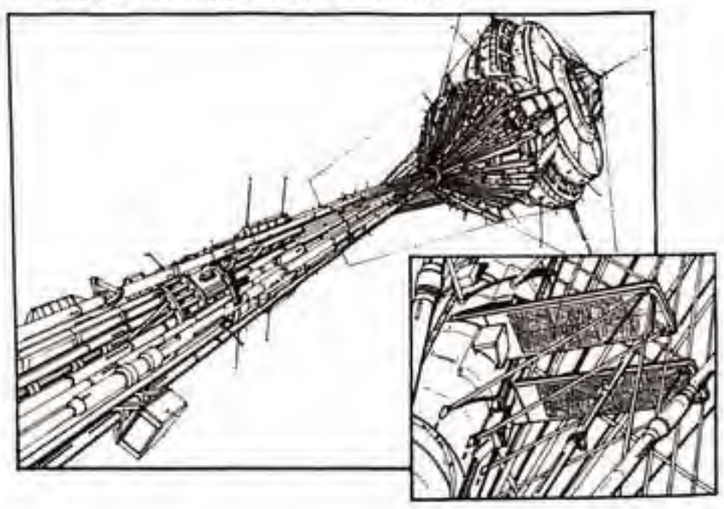
ザックトレーガー

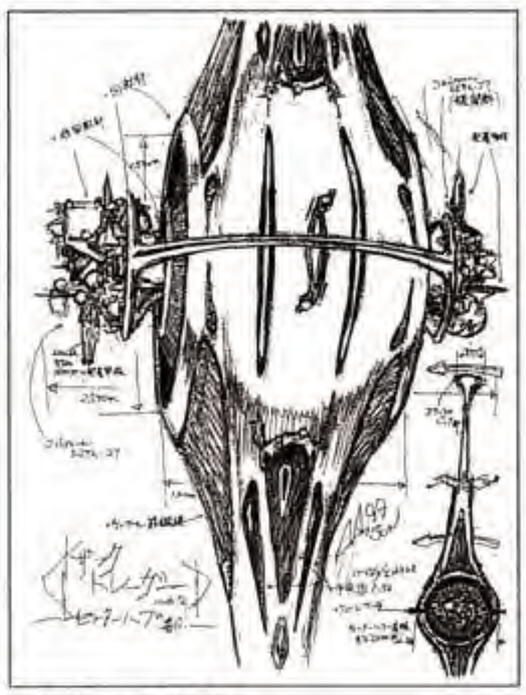
黒歴史で語られる、宇宙時代に造られたシステム。これはローターベーターともいわれ、月・地球間航行の経済性向上のために建造されたのである。やがて時が経ち、ザックトレーガーと呼ばれるようになったのだ。

スクープバレル
→地球人から「バケツ」と形容された、ザックトレーガーの要。宇宙船はこのバレル(BARREL：樽)に収納され桟橋に接舷する。



センターハブ付近
↓センターハブから伸びているのがアーム部。その端にスクープバレルを持つ。アームにはMS移動用のグリップ付きケーブルがある。



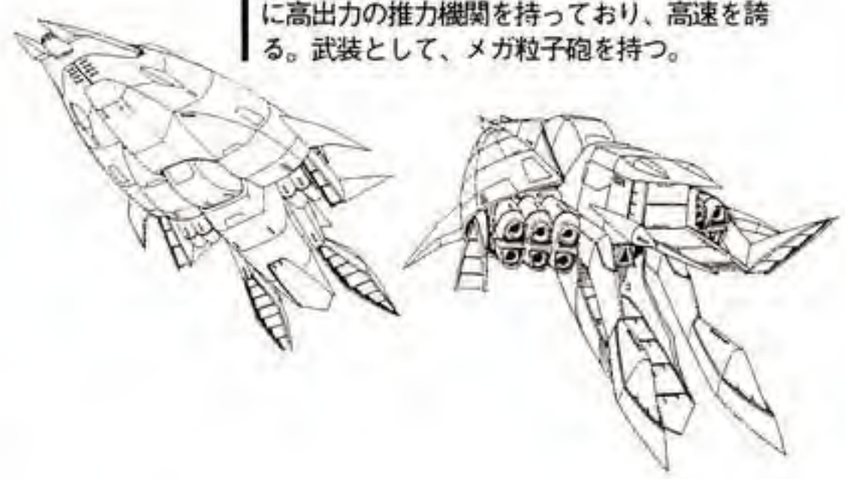


センターハブ原案
↑その名が示す通り、ザックトレーガー中央部。両端に位置するのは、さまざまな探索機器を持つ管制室である。MS部隊の駐留も可能。

バレル内部
←外壁部分の内側が「下」になる。上下それぞれに桟橋があり、接舷した船の補修などを行う。接舷には、大きなアームを使用する。

ジャンダルム宇宙航行形態

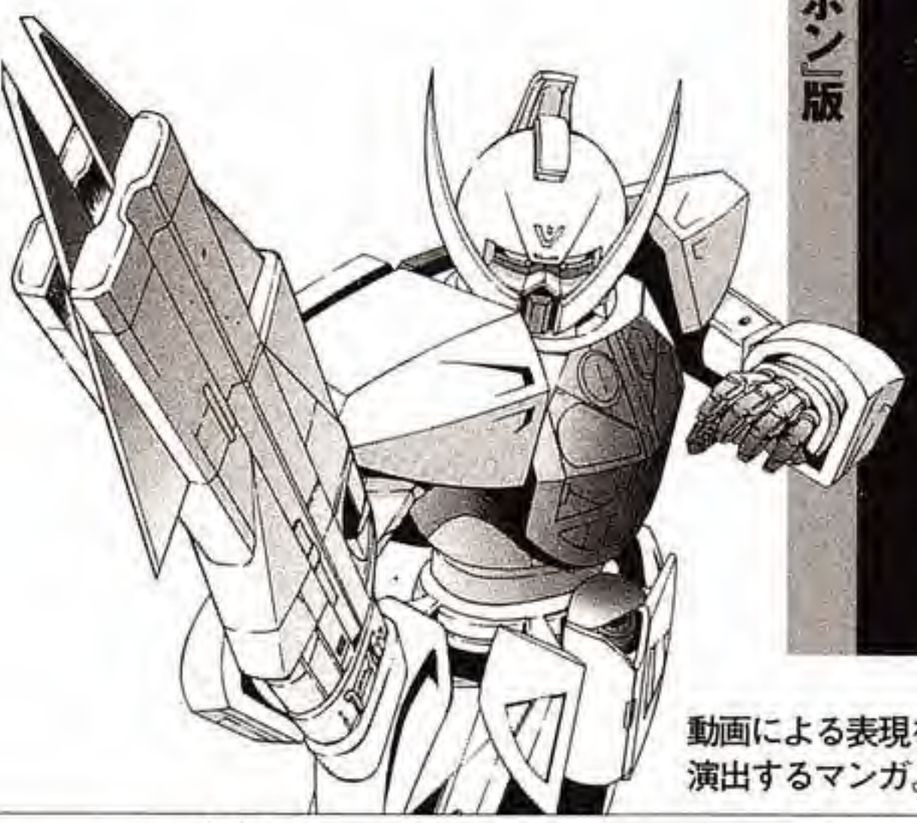
ジャンダルムの本来の姿。艦後部のIフィールド・ドライブ・システムはオプション装備なのである。本艦はその大きさの割には非常に高出力の推力機関を持っており、高速を誇る。武装として、メガ粒子砲を持つ。



苛酷な宇宙環境

COLUMN

宇宙というのは、一種の死の空間だといえるだろう。人間は宇宙服なしでは短時間で死に至ってしまうし、有害で強力な放射線が常に太陽から放出されている。宇宙塵は小さいものでも大きな破壊力を持ち、危険を発生させてしまう。宇宙の、苛酷というよりも地獄と形容すべき環境を思う時、地球という多くの生命を育んだ水の惑星の素晴らしさを感じずにはいられない。だからこそ、人類はその保全に全力を尽くさねばならないのだ。



動画による表現を行うアニメと、静止した絵を構成することで物語を演出するマンガ。ここでは二つの媒体による演出の違いを見てみよう。

『∀ GUMDAM』 IN COMICS —マンガの中の『∀ガンダム』—

異なるメディアの『∀』

たとえ同じ作品であっても、媒体が異なれば表現方法、つまり演出も変化する。アニメには動作を伴った、アニメならではの演出があり、マンガにもアニメでは不可能な演出があるのだ。その最たるものは、音楽（BGM）と尺（時間）だろう。アニメには物語を盛り上げる道具として、音楽がある。これはマンガには無理だ。だがマンガにはページ数の制限はあっても、放映時間の制限はない。さらに多数の動画が必要とされるシーンを、わずか1コマに纏めることも可能なのである。加えてマンガの平均的対象年齢の読者が、時には緻密な演出を、そして時にはより平易な表現を行わせる。

このように、別の世界の『∀ガンダム』の世界を楽しんでみるのもまた一興ではないだろうか。

『コミックボンボン』版

DATA
マンガ・ときた洸一
ボンボンKC全2巻

このときた洸一作品は、TVアニメの放映に合わせて本誌で連載された。

展開はTVシリーズに準拠しており、濃密な『∀』の物語を巧みに再構成している。∀がウィルゲムを支えて成層圏脱出するシーンは、かつてのアムロとνガンダムの活躍を彷彿させた。

←∀対イーゲル。アニメでは地底が舞台だったが、ときた版では展開の都合上、地上で戦う。ノックスは、ウォドムによって崩壊する。

←かつて幸福だった頃のイメージが挿入され、ソシエの激情がより強く表現されている。物語も圧縮されているため、テンポよく進む。

←ディアナとキエルが入れ替わる寸前のシーン。装飾を施した鏡が、二人を絵画のように感じさせる。右がディアナ、左がキエルである。

『マガジンZ』版

DATA
マンガ・曽我篤志
マガジンZKC第1巻
2000年6月現在、連載継続中

新雑誌『マガジンZ』の創刊号巻頭カラーを飾ったのが、この曽我篤士氏の作品である。導入部の∀の復活シーンは、壮大な物語にふさわしいインパクトを読者に与えた。この作品は、TVの放映期間にとらわれず、緻密な展開で放映終了後も連載が続いている。

←鳥が飛び回る中、夜のアーク山に出現した∀。手前の木々と鳥たちが、巨大感を演出している。曽我版中、屈指のシーンだ。

←ダイナミックなウォドム襲来。これが最初の1ページである。非常にインパクトの強い、マンガならではのシーンだといえるだろう。

←曽我版ではロランの回想として、ソシエのパイロット志望の動機が語られる。キースの「苦労してんなぁ」のセリフが良い（笑）。

←親睦パーティーでのコミカルな1シーン。キャラクターたちのこんな側面を見ることができるのが、曽我版の魅力の一つでもある。

V GUNDAM

CALLED TURN "A" GUNDAM

MAIN STAFF & CAST LIST

メインスタッフ&キャスト・リスト

MAIN STAFF

企画 ―― サンライズ
原作 ―― 矢立肇／富野由悠季
キャラクター原案 ―― 安田　朗
キャラクター設定 ―― 菱沼義仁
メカニカルデザイン ―― 大河原邦男／シド・ミード／重田敦司／沙倉拓実
メカニカルデザイン協力 ―― 岩城人志／宮尾佳和／石垣純哉／前田真宏／土器手司／宮武一貴
美術監督 ―― 池田繁美
色彩設計 ―― 笠森美代子
設定考証 ―― 森田　繁
メインタイトルロゴデザイン ―― 海野大輔
撮影監督 ―― 大神洋一
編集 ―― 山森重之
音楽 ―― 菅野よう子
音響監督 ―― 鶴岡陽太

オープニングテーマ ―― 『ターンAターン』(キングレコード)
作詞 ―― 井荻　麟
作曲 ―― 小林亜星
編曲 ―― 矢田部正
歌 ―― 西城秀樹
オープニング作画 ―― 菱沼義仁／重田敦司／後藤雅巳
オープニング写真提供 ―― 白尾元理／天文雑誌『スカイウォッチャー』
エンディングテーマ ―― 『AURA』(ポニーキャニオン)
作詞・作曲・歌 ―― 谷村新司
編曲 ―― 菅野よう子
エンディング作画 ―― そえたかずひろ
制作協力 ―― ASATSU-DK／創通エージェンシー
プロデューサー ―― 鈴木吉弘(フジテレビ)／富岡秀行(サンライズ)
総監督 ―― 富野由悠季
制作 ―― フジテレビ／サンライズ

CAST LIST (第17話～第35話)

ロラン・セアック ―― 朴　璐美
キエル・ハイム／ディアナ・ソレル ―― 高橋理恵子
ソシエ・ハイム ―― 村田　秋乃
グエン・サード・ラインフォード ―― 青羽　剛
キース・レジェ ―― 福山　潤
フラン・ドール ―― 渡辺久美子
メシェー・クン ―― 鬼頭　典子
シド・ムンザ ―― 野島　昭生
ジョゼフ・ヨット ―― 佐藤せつじ
ミハエル・ゲルン ―― 金尾　哲夫
ヤーニ・オビュス ―― 桐本　琢也
ラダラム・クン ―― 沢木　郁也
ヤコップ ―― 宇垣　秀成
ブルーノ ―― 田中　一成
ホレス ―― 掛川　裕彦
リリ・ボルジャーノ ―― 小林　愛
ギャバン・グーニー ―― 大塚　芳忠
エイムズ ―― 松本　大
ジョン ―― 土屋　利秀
マリガン ―― 石丸　博也
ハリー・オード ―― 稲田　徹
フィル・アッカマン ―― 小山　剛志
ポウ・エイジ ―― 中西裕美子
ミラン・レックス ―― 曽我部和恭
コレン・ナンダー ―― 川津　泰彦
ゼノア ―― 室園　丈裕
アナン ―― 椿　真由美
キャンサー・カフカ ―― 高乃　麗
ムロン・ムロン ―― 立木　文彦
ミドガルド ―― 水野　龍司
テテス・ハレ ―― 冬馬　由美
ベルレーヌ ―― 高森　奈緒
アニス・ベル ―― 藤　夏子
マヤリト ―― 浅川　美也
クワウトル ―― 廣田　行生
タルカ ―― 東地　宏樹

CONTENTS

8 序 章 漂泊の彼方で

14 第1章 融和への波紋

22 第2章 戦火の下で

34 第3章 ミリシャの箱舟

48 第4章 禁破られし刻

58 第5章 天空の頂きへ

70 ∀GUNDAM SCIENCE 『∀ガンダム』の科学考証

76 ART GALLERY OF "∀" 『∀』ビジュアルワールド

82 AKIRA YASUDA INTERVIEW キャラクターデザイン[安田朗]インタビュー

87 YOSHIYUKI TOMINO INTERVIEW 総監督[富野由悠季]インタビュー

93 TURN "A" GUNDAM STORY & OFFICIAL ART WORKS 各話ストーリー&設定資料

132 『∀GUNDAM』 IN COMICS マンガの中の『∀ガンダム』

133 MAIN STAFF & CAST LIST [メインスタッフ&キャスト]リスト

∀GUNDAM
CALLED TURN "A" GUNDAM
THE MEMORY OF SECOND WIND
「∀ガンダム」全記録集 2

(定価はカバーに表示してあります)
2000年6月6日 第1刷発行

発行者……五十嵐隆夫
発行所……株式会社 講談社
〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21
電話 編集部 03-5395-3457
雑誌第4販売部 03-5395-3608
印刷所……共同印刷株式会社
製本所……株式会社 国宝社

講談社

編集・構成……(株)樹想社(大徳哲雄・高嶋規之・岡部良太郎・山下貴弘・船津夏生・羽成淳・門別将至) 吉沢晃一
アートディレクション&デザイン……ジーフェイズ(渡辺真紀)
描き下ろしキャラクター・セル画……原画・中村プロ(中田栄治・しんぼたくろう・米山浩平)
仕上げ・スタジオアルファ(内山智栄子)・武遊・横山さよ子
背景・アトリエ・ムサ
特殊効果・マリックス
撮影・旭プロダクション(新矢秀和)
ポスターCGイラスト……神北恵太
協力……madam
(株)カプコン
(株)バンダイ・ビジュアル

©創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ

★乱丁、落丁本は小社雑誌業務部あてにお送り下さい。
送料当社負担にてお取り替えいたします。(電話03-5395-3603)
★本書の無断複写(コピー)は著作権法上での例外を除き、禁じられています。

©KODANSHA 2000 Printed in Japan

ISBN 4-06-330101-X(ボン)

was very, very aware that they become
olay sets to Perfect Series. You have to th-
nkabout the mechanicof the design,right
from the start.

I'm glad h
[LAUGHS]

Thank you very much,
etc, etc...

When I found that to the people
ing work on the Gundam series
and the model maker, the fans,
and and save the world for the
playset dolls that are changed y-
u know custom colors kit- c
d I realized then the story is ve-
y very real to the people that l-
ke the stories. In my mind it w-
r a real world. And to me Gun-
dam is really 20-m story high. Y-
u know, that's how I think. So
the head, the Gundam's head, is
s maybe as big as the top of th-
room. And the control capsule
nd the arms, and--you know--
hat size. And in my sketches th-
t I've drawn, for the project I've
always put people in scale be-
ause you have to think in the s-
ary scale to make the design lo-
like it's supposed to look. Bec-
use the people that watch the
story--it's very, very real.

big idea.

Mead Well, of course they have a memora
market(?) of this here at here are Sunrise co
rporate headquarters. It was very, very me
chanical. Block arms and open joints. And
thought it was very, very basic. It was als
very remarkable because it had a spirit to it
even though it was obviously mechanical.
Very strong spirit. And I studied those pictur
es a lot to work out the arm shapes and the
joint shape for this Gundam design.

V GUNDAM
CALLED "TURN"A" GUNDAM
THE MEMORY OF SECOND WIND

Very strong spirit.

So for Gundam Mobile Suit Turn-A, it was
the same procedure of keeping the spirit
of Gundam and just making a new look.

This kind of a robot is really--the English work is automation, which meant "automatic man."

ISBN4-06-330101-X
C0979 ¥2500E (0)
定価：本体2500円（税別）
講談社

∀ GUNDAM
CALLED TURN "A" GUNDAM
THE MEMORY OF SECOND WIND